

Ярость

Руководство игрока в мире Отверженных

*Детализированный конспект:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Аарон Дембски-Боуден, Джонатан Макфарланд, Адам Тинуорт, Чак Вендиг и Стюарт Уилсон

Разработчик: Этан Скемп

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Внутренние иллюстрации: Аббар Аджмаль, Джон Бриджес, Джефф Холт, Брайан Лебланк, Джеймс Стоу

Обложка: Майкл Филиппи

Дизайн книги: Эйлин Э. Майлс

Вступление

Для того, чтобы волк вырос сильным, ему нужна пища. В этой книге её достаточно, чтобы накормить целую стаю. Как следует из названия руководства, читателя ждёт подборка разнообразной, важной, а иногда просто занимательной информации о мире Отверженных. Хотя некоторые из этих сведений будут полезны лишь при создании нового персонажа, ничто не мешает вам использовать обновлённую информацию уже в текущей игре.

Итак, о чём повествует эта книга?

Глава первая: Кровь раскрывает тайны пяти Лунных племён и Призрачных волков – включая тех, кто работает с Чистыми.

Глава вторая: Мясо посвящена игровой механике. От одиннадцати новых Даров и уникальных тактик Урата до охотничьих ритуалов и проклятых артефактов – в этой главе вы найдёте всё, что нужно для интересной игры.

Глава третья: Кости наглядно показывает, что может знать о сверхъестественном мире типичный оборотень. Если угодно, вы можете считать эту главу “сеттинговым разделом”, поскольку именно в ней описано, как оборотень будет относиться к своей культуре, стране, религии или даже себе самому.

Вкупе все три главы предлагают вам достаточно крови, костей и мяса, чтобы накормить даже самых голодных волков – или игроков. Пусть ваши оборотни растут сильными и здоровыми!

Глава первая:

Кровь

Кровавые когти

Любого Урата можно вполне уверенно назвать охотником и убийцей. Но парадокс заключается в том, что Кровавые когти имеют не так много общего с самими концепциями убийств и охоты. Они занимаются этим не реже, но и не чаще, чем остальные Отверженные. Среди них встречается не так много варваров и берсерков, как можно подумать (и как иногда действительно думают представители других племён).

Чем Кровавые когти занимаются на самом деле, так это обучением дисциплине и сосредоточению. Они стараются достичь высших целей. Два величайших идеала Шутар Анзул заключаются в ответственности и самопожертвовании – а не в боевой славе или утолении ярости. В этом они видят своё благородство и мудрость. Убивая своих врагов, воин Шутар Анзул позволяет жить своей стае – и другим оборотням.

Большинство Кровавых когтей стали воинами только после Первого превращения. В конце концов, сколько людей были оккультистами и шаманами прежде, чем стали Костяными тенями? Сколько людей были настоящими следопытами и охотниками прежде, чем вступили в ряды Менинна? Это не значит, что Кровавые когти редко принимают в свои ряды настоящих солдат или полицейских – однако тот факт, что большинство из них не имело профессиональной привычки к участию в физических конфликтах, образует серьёзный акцент на психологической и идеологической стороне войны.

Место среди Когтей найдёт всякий, кто жаждет почувствовать свою причастность к совершению великих и непременно *ответственных* деяний. В каком-то смысле Шутар Анзул видят себя героями среди Отверженных. Осаждённые бесчисленными противниками и вынужденные бороться за выживание изо дня в день, из недели в неделю, из года в год, оборотни просто обязаны освоить искусство войны.

Это не означает, что Шутар Анзул ограничиваются физической подготовкой и получением боевого опыта. Они стараются развиваться в любых сферах и направлениях, которые помогут им убить больше врагов и спасти больше друзей. Безусловно, ни одна стая не может побеждать противников в каждой схватке – а иногда война ставит Кровавых когтей перед трудными нравственными вопросами. Однако дети Фенрира, Волка-Разрушителя, просто обязаны *попытаться* стать лучшими из лучших хотя бы на своей территории.

Племенная клятва

Клятва Кровавых когтей гласит: “Не предлагай капитуляции, которой сам бы не принял”. Разные члены племени формулируют эту клятву по-своему, иногда предлагая по несколько различных её вариантов, однако она всегда означает одно и то же: не сдавайся там, где другие могли преуспеть. Ты знаешь, что ты силён – но докажи это делом. Не веди себя так, как ты не позволил бы вести себя окружающим. Соответствуй лучшим из своих личных стандартов.

Племенная принадлежность

Помимо принятия своих обязательств перед Урата и непрерывного стремления к саморазвитию, члены Шутар Анзул связаны друг с другом и иными традициями, которые выходят далеко за пределы расовых, национальных и прочих социокультурных феноменов.

Так, огромным значением для членов племени обладает кровь. Оборотень чувствует прилив крови всякий раз, когда изменяет обличье. Он пробует её на вкус, разрывая горло врага. Он ощущает её приток в минуты регенерации. Так или иначе, Шутар Анзул

используют кровь в качестве компонента многих мистических ритуалов. Что может больше символизировать преданность и уважение оборотней древнему духу, чем готовность пролить свою кровь на алтарь?

Ещё одной важной традицией среди Кровавых когтей считается создание оружия. Хотя в последние века этот обычай стал прерогативой отдельных лож, многие Когти создают собственное оружие хотя бы раз в жизни. Опытные мастера не только создают уникальные виды оружия, но и наносят на свои творения руны или покрывают их кровью врагов.

Не менее важной считается и традиция украшения своего тела. Многие из них покрывают свою кожу татуировками или шрамами. Некоторые предпринимают меры для того, чтобы сохранить раны, полученные в бою – даже в обход регенеративных способностей. Подобные шрамы уникальны, как отпечатки тела. Некоторые из легендарных оборотней прошлого остались в памяти современных Урата не только благодаря великим деяниям, но и благодаря полученным шрамам. Их имена и прозвища могли забыть – однако молодые Урата всё ещё наносят на свои тела их шрамы, символы и татуировки.

Неудивительно, что Кахалиты Шутар Анзул иногда упоминают героев не по их имени, а по устоявшемуся названию их шрамов.

Стаи

Ни для кого не секрет, что Шутар Анзул часто ведут себя агрессивнее представителей других племён. В частности, многие из их стай придерживаются правила, согласно которому любого нарушителя необходимо обезвредить или убить прежде, чем задавать вопросы. Если стая перестанет защищать свои границы с поистине фанатичной бдительностью, она рискует пустить на свою территорию духов, Чистых, одержимых, сонмы или даже просто опасных людей.

Как правило, стаи Кровавых когтей стараются поддерживать тёплые отношения со своими тотемами. До определённой степени они видят в союзных духах не просто друзей, а родственников Урата. Всё это может показаться достаточно очевидным, однако существует одно любопытное исключение, свойственное культуре Шутар Анзул по всему миру. Кровавые когти стараются не связываться с чересчур агрессивными тотемами.

Вместо этого большинство из них подыскивают тотемы, которые будут укреплять или компенсировать слабые стороны их воинственной стаи. Шутар Анзул убеждены в том, что вопросы, связанные с физическими конфликтами, они должны решать сами: для этого им не нужен никакой покровитель. Однако сосредоточение на военных проблемах иногда делает Шутар Анзул не совсем... компетентными в социальных, оккультных и интеллектуальных вопросах. Именно здесь в дело вступает тотем.

История

Кровавые когти всегда занимались войной – прежде всего потому, что они хорошо понимают, как вести себя в военное время, и не всегда знают, что делать в периоды затишья. Тем не менее, многие молодые Урата задаются вопросом, почему смертные не замечали деятельности Шутар Анзул на протяжении длительной истории войн и конфликтов, сопутствовавших развитию человеческой цивилизации.

Хотя этот ответ может показаться немного скучным, смертные не замечали Шутар Анзул по той же причине, по которой они редко сталкивались со звериной жестокостью Чистых племён. Шутар Анзул занимаются *своими* войнами. Иногда они вступают в конфликты простых людей, однако чаще всего их враги принадлежат к совершенно иному миру.

Отражения

Раху: Во многом именно этим оборотням Кровавые когти обязаны своей репутацией варваров и берсерков, устоявшейся в некоторых регионах. Раху воплощают архетип воина и убийцы, который далеко не всегда связан с идеалами саморазвития и дисциплины. Бесспорно, другие Шутар Анзул высоко ценят своих соратников из числа Раху, однако если последние начинают вести себя чересчур агрессивно и поддаваться ярости при малейшей провокации, местные вожаки могут задуматься о том, не показать ли им этим берсеркам на дверь.

Чистота: Понятие Чистоты кажется многим Урата обманчиво простым. Казалось бы, это простое следование обязательствам, возложенным на Отверженных Матерью Луной и их собственной душой (а если угодно – Гармонией).

И всё же, каждое племя следует этим принципам по-своему. Каждый оборотень живёт так, как считает нужным он сам. Иными словами, до определённой степени можно утверждать, что Отверженные добиваются Чистоты разными методами. И если другие Урата стараются совершать нравственные поступки или ограничивать свою ярость, Кровавые когти делают ради обретения Чистоты лишь одно: они жертвуют собой ради других. Тем самым они, как правило, повышают одновременно и Чистоту, и Славу. Конечно, другим племенам подобное мученичество иногда кажется странным – даже если полезным, – однако Шутар Анзул не испытывают с этим ни малейших проблем. Сама их культура призывает оборотней рисковать своей жизнью ради членов собственной стаи, а по возможности – и ради других Урата.

Кахалит: Кахалиты присоединяются к Кровавым когтям не просто для того, чтобы избавиться от врагов. В каждой схватке они стараются выразить себя и обрести славу. Многие из них мыслят глобальными вопросами, надеясь повлиять на историю Шутар Анзул во всём мире или хотя бы определить будущее своего племени в родном городе. Со временем они узнают о традициях и поверьях Кровавых когтей в других регионах. Во многом именно благодаря Кахалитам Кровавым когтям иногда удаётся связаться со стаями Шутар Анзул из других территорий – а иногда и стран.

Слава: Славу часто считают главным *мотивом* Шутар Анзул, и хотя многие оборотни действительно примкнули к этому племени для обретения этого вида Почёта, стоит заметить, что для Шутар Анзул Слава не всегда означает простое удовлетворение личных амбиций. Как уже говорилось, культура Кровавых когтей почти целиком строится на идее самопожертвования. А это значит, что они ценят прежде всего те истории, которые могут вдохновить молодых Урата на совершение ещё более грандиозных поступков, чем те, которые довелось совершить их предкам. В каком-то смысле Слава представляет собой лишь ещё один инструмент в арсенале Шутар Анзул – просто на этот раз *идеологический*, а не физический.

Элодот: Элодоты совмещают в себе человеческий разум и волчьи инстинкты. Именно поэтому их считают одними из самых ценных – или правильнее будет сказать, бесценных – представителей племени. Они прорабатывают боевые тактики и проводят разведку. Они устраивают вылазки в Тень, чтобы выследить духов, способных послужить им в качестве тотемов или союзников. Они следят за сохранностью важных ресурсов. Словом, большинство Элодотов играют в обществе Кровавых когтей роль стратегов и планировщиков.

Честь: Это может показаться неочевидным, но в среде воинов репутация всегда оставалась важным социальным *ресурсом*. Чем больше Шутар Анзул придерживаются идеалов чести и справедливости, тем меньше вероятность, что у них появятся новые враги (которых они наживут по собственной глупости) или что у них станет меньше союзников (которых легко было сохранить). Это не означает, что воины Шутар Анзул никогда не совершают бесчестных поступков. Просто они стараются уравнивать прагматичность и эффективность хотя бы самыми общими проявлениями чести и благородства.

Итеур: Итеуры ведут незримые войны с созданиями из Тени, иногда занимаясь вопросами, не поддающимися пониманию даже их ближайших соратников. Впрочем, с практической точки зрения они необходимы племени потому, что мир духов полон врагов и союзников – и как военная организация, Шутар Анзул не могут упускать из виду ни тех, ни других. Наконец, Итеуры часто обладают ценными ритуалами или Дарами, способными косвенно повлиять на ход столкновения или оказать поддержку воину, не способному справиться со своими противниками в одиночку.

Мудрость: Знание – сила, а Кровавые когти ничего не уважают больше, чем силу. Они стараются учитывать всё, что способно склонить чашу весов в их пользу. Если для этого им необходимо вести себя рассудительно и налаживать отношения с духами – значит, быть посему.

Иррака: Будучи следопытами и охотниками среди воинов, Иррака действуют тихо и неприметно, зачастую разведывая территорию противника задолго до того, как на ней появятся другие представители стаи. Большинство Иррака столь самодостаточны, что некоторым членам племени они кажутся *непонятными*. Философия Шутар Анзул строится на непрерывном взаимодействии – а значит, несмотря на всю свою эффективность, Иррака из числа Кровавых когтей иногда получают репутацию отрешённых и неудобных союзников. Само собой, никто не станет называть “неудобным” убийцу, способного отравить противника перед боем или расправиться с частью вражеского отряда так, что тот и вовсе не сможет участвовать в дальнейших схватках. Просто *традиционно* Иррака считаются среди Кровавых когтей скорее союзниками, чем настоящими братьями.

Хитрость: Кровавые когти всегда гордились способностью проводить диверсии в стане врага. Это не означает, что хитростью отличаются по-настоящему *многие* из них. Тем не менее, всякий, кто умеет подходить к каждой проблеме в индивидуальном порядке и решать её творчески, рано или поздно оказывается в метафорическом зале славы Кровавых когтей.

Духовные вопросы

Гармония: Несмотря на стремление к самодисциплинированию, далеко не все Кровавые когти следуют рыцарским кодексам или другим уставам нравственного поведения. Впрочем, обладатели по-настоящему высокой Гармонии действительно склонны возлагать на себя дополнительные обязанности, включая охрану волкокровных семей или добровольное патрулирование Тени в период отдыха других членов стаи.

Обладатели низкой Гармонии представляют собой архетипичных оборотней из древних преданий. Они сражаются за малейшие клочки территории, охотятся на людей ради удовольствия или поедают своих врагов в качестве устрашающих актов (а иногда и ради обычного пропитания). Как уже говорилось, Кровавые когти стараются отсеивать таких безумцев из рядов своего племени, однако военизированный характер из общества неизбежно подталкивает всё новых оборотней к потере изначальной Гармонии.

Древний зов: Кровавые когти могут похвастаться репутацией оборотней, которые – если верить стереотипу – начинают развивать свои нечеловеческие инстинкты буквально с момента Первого превращения. Хотя это мнение относится не ко всем членам племени, многие из этих оборотней действительно развивают Древний зов при первой возможности. В конце концов, они не боятся потерей взаимного понимания с простыми людьми. Более того, иногда они видят ощутимую выгоду в том, чтобы обрести настолько нечеловеческие повадки, что противники будут чувствовать исходящую от них угрозу ещё издалека.

Сюжетные зарисовки

• **Вопрос традиции:** Хотя Кровавые когти привыкли утверждать, что они принимают в свои ряды только самых достойных, многие из них оказывают чуть большую

благосклонность новичкам, которые приходится им близкими родственниками. И взамен некоторые из них привыкли требовать от своих родственников дополнительных услуг – как правило, весьма неудобных и несвоевременных. Что если к персонажам обратится другой представитель племени, который состоит с ними в родстве, и попросит об одной из таких “необязательных” услуг?

- **Последний бой:** Одна из традиций Кровавых когтей предполагает, что эти воины должны быть готовы рискнуть своими жизнями ради помощи другим членам племени. В конце концов, самопожертвование всегда оставалось одним из ключевых принципов Шутар Анзул. Что если соседняя стая Кровавых когтей, ввязавшаяся в заведомо проигрышную схватку, попросит героев о помощи?

- **Неудобное наследство:** Герой узнаёт, что один из его наставников или старших родственников завещал ему ценный фетиш или другое наследство незадолго до своей смерти. Тем не менее, из-за обстоятельств его кончины для получения наследства герою необходимо отправиться в опасное место или связаться с другим Урата, который присвоил ценный предмет и не собирается отдавать его из-за какого-то завещания.

- **Кровная месть:** Персонажам не посчастливилось оказаться в семье или стае оборотней, которые ведут длительную войну со своим заклятым врагом. Если герои откажутся участвовать в кровной мести, им придётся столкнуться с осуждением со стороны всего племени.

Костяные тени

Пожалуй, самое важное, что другим оборотням следует знать о Костяных тенях, заключается в том, что они не всегда были такими. Когда Урата встречает полубезумного шамана с необъяснимыми силами, говорящего о проблемах, с которыми никогда не сталкивалось большинство Отверженных, у него часто складывается впечатление, что этот мистик всегда был таким.

Однако лишь единицы среди них были знахарями, шаманами и оккультистами. Кем было большинство из них, так это изгоями. В любом племени хватает своих оракулов и колдунов – но только Костяные тени объединяются друг с другом лишь потому, что им некуда больше пойти.

Большинство Костяных теней были странными и отчуждёнными ещё до Первого превращения. Опять же, мало кто из них был связан со сверхъестественным миром – однако практически каждый из них не знал, как сойтись с простыми людьми. Неудивительно, что после Первого превращения они не сумели сойтись и с другими оборотнями.

Говоря простым языком, Костяные тени представляют собой сообщество отчуждённых. И многие из них изучают мир духов не потому, что обладают к этому особым талантом, а потому, что у них не так много общих интересов с обитателями мира физического.

Обычай: Поиск

Время от времени Костяные тени начинают специально искать потенциальных кандидатов в других племенах и стаях. Никаких общих критериев отбора не существует, однако в тех случаях, когда Костяная тень сталкивается с представителем другого сообщества, который плохо вписывается в свою организацию, она вполне может предложить ему место в собственной стае. Особенно это касается оборотней, которые вызывают страх или подозрения у своих соратников.

Кроме того, некоторые оборотни сами подсознательно чувствуют тягу к вступлению в ряды Хирфатра Хишу. Какое-то время они могут игнорировать этот зов и даже состоять в другом племени, однако в конечном счёте жажда обретения новых друзей и единомышленников неизбежно берёт над ними верх. Случается так, что *потенциальные* Костяные тени годами видят пугающие сны или слышат зов непостижимых духов, однако не понимают, что именно им пытается сказать окружающий мир. Когда они наконец понимают, что находятся не на своём месте, и примыкают к Хирфатра Хишу, кошмарные сны сменяются умиротворяющими грёзами, а крики духов уступают место блаженной тишине. Это может занять месяц или полжизни, но так или иначе все потенциальные Костяные тени находят свой путь домой.

Инициация

Хотя племя и служит своего рода пристанищем для неприкаянных душ, которые не смогли ужиться среди других оборотней, Костяные тени не торопятся принимать в свои ряды новичков, которые попросту не готовы к жизни среди Хирфатра Хишу.

И в то же время, в отличие от большинства других оборотней, Костяные тени редко придерживаются “общих” принципов инициации. Многие способы посвящения разнятся не только от одной географической (или культурной) области к другой, но и от стаи к стае.

Ниже приведено только несколько примеров подобной инициации.

- **Испытание смерти:** Новичок должен найти и успокоить призраков своих близких или друзей. Кроме того, он должен узнать от них не меньше пяти секретов. Лишь после этого он может вернуться к другим членам племени, которые нарекут его Костяной тенью.

- **Испытание упорства:** Действующие члены племени поручают новичку задание, которое в действительности невозможно выполнить. Например, они могут приказывать ему распутать преступление, которого на самом деле не происходило. Само собой, новичок не

знает об этой детали и продолжает биться над разрешением головоломки. Если рекрут не отступает и пытается всё равно найти ответ, действующие члены Хирфатра Хишу наконец связываются с ним и признаются в своей маленькой хитрости.

• **Испытание дипломатии:** Новичку завязывают глаза, забивают уши речным илом и натирают ноздри пахучей травой. Затем его забрасывают в Хисил и оставляют одного. Единственным способом вернуться обратно – по крайней мере, в ближайшее время – для новичка становится обращение к духам. Если он сумеет убедить их помочь, его примут в племя. При этом действующие Костяные тени будут следить за тем, готов ли новичок следовать племенной клятве: “Воздавай должное всякому духу”. Если рекрут столкнётся с духом, который заслуживает справедливой платы или возмездия, но откажется действовать согласно собственным обязательствам, его не станут принимать в племя, даже если он вернётся домой без проблем.

Любопытно, что во всех трёх случаях Камдиус-Ур не требует от своих служителей благополучного завершения испытания. Он следит лишь за тем, чтобы потенциальные члены племени доказали свою приверженность его идеалам. Важно не то, справился ли кандидат с конкретным заданием. Важно лишь определить, готов ли он к трудностям, с которыми Костяные тени сталкиваются каждый день во всех точках земного шара.

Примеры героев

Как и другие оборотни, Костяные тени полностью уникальны. Среди них нет стереотипных шаманов, которые полностью соответствовали бы только одному конкретному образу Костяной тени. Поэтому ниже предложены зарисовочные концепции трёх индивидов – и именно индивидов, а не стереотипных “представителей племени”.

Сельский оракул: Он всегда был чужаком – даже среди своих. Ещё в школе он начал садиться за отдельную парту. Повзрослев, он продолжил существовать где-то за границами восприятия большинства людей. Не то чтобы никто не хотел с ним дружить – скорее он всегда обладал аурой человека, которому нравится быть одному. Теперь, став Кахалитом Хирфатра Хишу, он примкнул к стае, которая держит под собой добрую половину пригорода. Он продолжает наблюдать за окружающим миром и делать заметки. Почему Карл Гринбрайер окропляет газон своей кровью всякий раз, когда его косит? Кому понадобилось рассинхронизировать светофор так, что из-за его сбоя начали погибать люди? Кто выложил на детской площадке загадочный символ из разорванной шкурки опоссума? И почему?

Убийца смерти: Большинство оборотней занимаются духами – и не так уж часто сталкиваются с призраками. Убийца смерти получил своё прозвище из-за уникального опыта столкновения с душами мёртвых людей. Будучи Итеуром, он долгое время изучал окружающий мир, пытаясь определить место, из которого зло буквально изливалось в его родной город. Вместе со своей стаей он выследил и уничтожил всех кровожадных духов, которые то и дело появлялись на городских улицах. А затем он нашёл подвал в старом многоквартирном доме, в котором обитал целый призрачный сонм. Призраки отравляли окружающий мир, заставляя духов вторгаться в земную реальность. Убийца смерти положил этому конец.

Кукурузный судья: В своей прежней жизни он был полицейским. Когда для него настал момент Первого превращения, он находился в машине. Не справившись с управлением, он впечатался в столб – и заодно получил травму ноги, которая, невзирая на его оборотнические способности, не зажила до сих пор. С того дня он успел сколотить стаю, переведя свою полицейскую деятельность на новый уровень. Прозванная Кукурузным судом, она разыскивают злоумышленников в обоих мирах и выносит им справедливый приговор. Кукурузный судья всё ещё не может передвигаться достаточно быстро, однако роль вдумчивого арбитра в любых конфликтах устраивает его целиком.

Племенная клятва

Клятва Хирфатра Хишу гласит: “Воздавай должное всякому духу”. Другие оборотни – как и новички из числа Костяных теней – иногда думают, что эта клятва предполагает лишь справедливое возвращение любых услуг. Они ошибаются. Кадмиус-Ур обязует своих служителей воздавать должное всем обитателям Тени – включая тех, которые заслуживают ликвидации или наказания. Иногда призыв “воздавать должное” действительно означает необходимость вести себя дружелюбно с союзными духами. Однако не реже он сводится к старому как мир принципу “око за око”.

Обычай: Переговоры с духами

Костяные тени известны не только тем, что они общаются с духами чаще других Отверженных, но и тем, *как* они проводят эти переговоры. Одни усаживаются в ритуальный круг, сложенный из опавших листьев. Другие присоединяются к духу в его путешествии по Хисилу и говорят с ними обо всём, кроме собственных интересов – но так, чтобы со временем духи смогли понять, чего они хотят. Третьи вызывают духов на священный поединок, в котором каждый шаг и удар обладает глубоким символическим значением. Так или иначе, когда Костяные тени говорят, что им требуется поговорить с духами, это далеко не всегда означает, что они действительно будут произносить какие-либо слова. Вполне возможно, их действия – или отсутствие определённых действий – будет значить куда больше, чем произнесение каких-либо реплик.

Племенная принадлежность

Возможно, нечто подобное можно сказать о любом племени Отверженных, однако Костяные тени никогда не были единой организацией со своими уставами и традициями. По большому счёту, их связывает только стремление к постижению этого мира – включая его отражение в Тени – и неспособность влиться в другие коллективы Урата.

В то же время, они не просто так считаются единым племенем – и равным образом, они неслучайно получили своё название. Костяные тени интересуются всем, что трудно или попросту невозможно получить при помощи обычных методов исследования. Превыше всего они ценят жажду знаний, а обрести ценные знания никогда не бывает легко. Это означает, что почти все Костяные тени обладают повышенным интересом к тайнам умерших.

В облике многих членов Хирфатра Хишу нетрудно заметить хотя бы несколько символов, указывающих на их интерес к смерти. Безусловно, каждый из них проявляет своей интерес к погребённым тайнам по-своему: один обвешивает себя десятками мелких птичьих черепов, в то время как другой наносит татуировку в форме черепа или вывешивает у себя перед домом лапу койота. Однако в той или иной степени Хирфатра Хишу почти всегда интересуются тем, что находится за гранью простой человеческой жизни.

Если Рассказчик не против, за творческое использование такой символики он может наградить персонажа +1 дайсом к проверке Оккультизма, Медитации или другой сферы деятельности, связанной с поиском тайных знаний.

Обычай: Вскрытие панциря

Тяга Хифатра Хишу к обретению сокрытых знаний часто отражается в их ритуалах. Например, один из обычаев племени в азиатских странах заключается в создании фетиша из черепашьего панциря. Дух, участвующий в создании фетиша, как бы “прячется” под этим панцирем от посторонних глаз. В местах, в которых не водятся черепахи, Костяные тени могут использовать и другие символы сокрытого могущества.

Соглашения

Костяные тени привыкли связывать себя взаимными клятвами и обещаниями. Они стараются вести себя как можно более справедливо и не обещать ничего, что они не способны исполнить. Иногда это только усиливает чувство отстранённости, которое Костяные тени вызывают у других оборотней, поскольку время от времени Костяные тени настолько привыкают к сделкам и договорённостям, что начинают обещать даже выполнение сравнительно маловажных действий. В то же время, хитрые члены племени иногда используют это для усыпления бдительности других оборотней. Например, фраза “Скоро потерянный тобой нож снова окажется при тебе” не гарантирует, что Костяная тень не убьёт собеседника его же ножом и оставит его на теле в знак символического выполнения клятвы.

Так или иначе, Костяные тени стараются не разбрасываться словами. Если они обещают что-либо выполнить, они пытаются по возможности сдержать клятву, даже если дали её одержимому или вампиру.

Призраки

Как уже говорилось, Костяные тени испытывают почти врождённый интерес к смерти. В каком-то смысле освоение Даров Смерти можно считать своеобразным аналогом “второго круга инициации”. Более того, многие из них настолько часто сталкиваются с привидениями, что начинают относиться к ним как к необычной разновидности духов. А последнее означает, что Костяные тени начинают “воздавать им должное” точно так же, как они делают это с простыми духами.

Интерес к смерти не может не приводить к попыткам узнать, что ожидает Отверженных после смерти. Многие Костяные тени знают название “Стигия”, которым смертные некроманты именуют загадочное царство мёртвых. Другие расспрашивают призраков об их посмертном существовании. Так или иначе, оборотням неизвестно, отправляются ли их души в загробный мир вместе с душами простых смертных или же их ожидает какая-то иная реальность.

Основная теория, которой придерживается большинство современных Хирфатра Хишу, гласит, что одновременно с загробным миром, предназначенным для обычных смертных, где-то в царстве теней существует и призрак Пангеи, в которой обитают души умерших оборотней. Тем не менее, некоторые из Костяных теней совмещают поверья Урата с мифами из своей человеческой религии. В частности, многие верят в реинкарнацию, иногда даже предполагая, что мёртвые оборотни возрождаются в виде простых людей, которые будут благословлены полным неведением и никогда не будут прокляты на Первое превращение.

Стаи

Возможно, кому-то это покажется удивительным, однако большинство Костяных теней стараются примыкать к стаям, члены которых состоят в разных племенах. Это вызвано негласной политикой Хирфатра Хишу, которая требует от Костяных теней следить за своими товарищами и мешать им совершать действия, ведущие к новым конфликтам с духами. Таким образом, даже если никто из Костяных теней не станет этого признавать, все они действуют в качестве своеобразных “полицейских”, засланных в группу других Урата.

Это не означает, что стаи, состоящие целиком из Костяных теней, редко встречаются в мире Отверженных. Просто *обычно* Хирфатра Хишу стараются примкнуть к другим Урата и обеспечить максимально гармоничные отношения своей стаи с духами.

История

На протяжении всей истории человечества Костяные тени старались действовать незаметно для простых смертных. И почти всё это время они спасали тайные знания. В

Римской Империи они прятали важные свитки и реликвии как от зарождающегося христианства, так и от бесконечных культов самых разнообразных божеств. В седьмом столетии они странствовали с волкокровными бедуинами, следя за тем, чтобы война ислама с другими религиями не породила слишком много опасных духов. В обеих мировых войнах они прятали ценные оккультные сведения от тех, кто их не заслуживал. Наконец, сейчас они стараются утихомирить духов, возникающих в странах, охваченных войнами и терроризмом.

Обычай: Субъективная правда

Несмотря на стремление к накоплению информации, многие Костяные тени верят, что сведения нужны только затем, чтобы использовать их в практических целях. А это значит, что многие истории имеет смысл рассказывать каждый раз немного по-разному, с тем чтобы адаптировать их смысловую нагрузку к текущей ситуации. Подобное изменение “правды” от рассказчика к рассказчику и даже от одного пересказа к другому не просто принимается в обществе Хирфатра Хишу – оно *ожидается* от них. Если изменение определённых деталей (например, наречение определённого оборотня “мстительным героем” вместо “кровожадного убийцы”) поможет воодушевить стаю или отпугнуть врагов, это только приветствуется.

Глубокие тени

Раху: Воины из числа Костяных теней отличаются от других Раху только в одном – в причинах, по которым они участвуют в бесконечных сражениях. Эти Раху далеко не всегда защищают свои угодья или пытаются ликвидировать отряд Чистых. Более типичной мотивацией служит возвращение долга, исполнение клятвы, отмщение духу или даже попытка отвлечь противника боем, пока другие Хирфатра Хишу ищут ценные сведения в его логове.

При желании Рассказчик может слегка изменить ключевой талант Раху, *Глаз воина*. В этом случае бросок остаётся тем же (Сообразительность + Древний зов), однако персонаж получает +1 дайс при попытках оценить могущество *духа* и штраф -1 при попытке оценить обычного противника.

Чистота: В глазах большинства Костяных теней, Чистота измеряется лишь одним – неизбежностью смерти. Оборотень должен жить полной жизнью, потому что когда смерть призовет его в обитель мёртвых, после него на земле не останется ничего существенного.

Кахалит: Мало кто ценит Кахалитов так, как Костяные тени. Бесконечная тяга к знаниям, умение вдохновлять окружающих на продолжение поисков, желание прожить жизнь сполна – всё это делает их важными членами Хирфатра Хишу. Кахалитов, вступивших в племя Костяных теней, отличает способность изображать старые истины в новом свете – во многом подобно тому, как это уже было описано выше в разделе, посвящённом субъективной правде Хирфатра Хишу. Такие Кахалиты постоянно создают новые тексты, речи или произведения искусства. Известен Кахалит, который сочинял стихи на военную тему буквально в пылу сражения. Каждый удар он дополнял новой строкой, стараясь выразить саму сущность битвы во время *самой* битвы. Реальность изменчива – и таким же должно быть её отражение в искусстве.

Слава: Многие оборотни – включая самих Костяных теней – считают, что Хирфатра Хишу мало что знают о славе. Они ошибаются. Хирфатра Хишу могут не искать славы на поле боя, однако нередко они совершают деяния, определяющие будущее всех Отверженных на их участке земли, если даже не по всему миру. Единственная оговорка заключается в том, что Хирфатра Хишу стараются воспитывать друг в друге стремление прежде всего к Мудрости – и уже затем к Славе, – ибо попытка обрести Славу *до* Мудрости может привести к негативным последствиям.

Элодот: Эти оборотни прекрасно вписываются в коллектив Костяных теней, поскольку они хорошо понимают, почему необходимо воздавать должное всякому духу. В каком-то

смысле их основной задачей в стае всегда остаётся оценка любых предложений и сделок с духами. Когда дух чего-либо требует, именно Элодот должен определить, заслуживает ли его требование внимания стаи.

Честь: Хирфатра Хишу придерживаются законов чести только в тех случаях, когда это не мешает им собирать ценные сведения. В конце концов, силу Почёта способны оценить только духи (и, в меньшей степени, оборотни). Если следование благородным принципам лишь помешает оборотню достичь своей цели, он без колебаний выберет бесчестье.

Итеур: Именно Итеурам племя Костяных теней обязано возникновением стереотипного изображения Хирфатра Хишу как клики безумных шаманов. Итеуры из числа Костяных теней приносят кровавые жертвы, общаются с духами чаще, чем с существами из плоти, и изучают таинственный мир Хисила, заранее определяя все обходные маршруты и пути отступления.

Мудрость: Мудрости жаждут *все* Костяные тени – другое дело, что они редко способны объяснить, зачем им нужна способность понимать духов, придумывать новые ритуалы и изучать законы вселенной. По этой причине Хирфатра Хишу не так уж часто открыто признаются в том, что они стараются развить именно этот вид Почёта. В каком-то смысле они просто действуют инстинктивно. Они так часто общаются с духами, что *привыкли* действовать рассудительно и смотреть на любую ситуацию с разных сторон.

Иррака: Костяным теням редко нужны убийцы – однако у них нередко возникает потребность в манипуляторах и самозванцах. Иррака из числа Костяных теней чаще всего выступают в роли традиционных “волков в овечьей шкуре”, которые налаживают контакты с окружающими лишь затем, чтобы понемногу вытягивать из них ценные сведения. Не следует допустить ошибки: такие Иррака всё ещё прячутся от окружающих. Просто они делают это на самом видном месте.

Хитрость: Костяные тени высоко ценят Хитрость, хотя обычно считают её только инструментом для обретения Мудрости. Выражаясь метафорическим языком, Мудрость (как умение совершать правильные поступки) всегда оставалась целью их путешествия. Хитрость же служит транспортом, позволяющим это путешествие совершить.

Обычай: Костяные реестры

Костяные тени интересуются смертью – и в их глазах, история мира представляет собой коллекцию мёртвых ситуаций. Моменты, записанные на страницах истории, ушли в прошлое. Их больше нет. А значит, их легко забыть или исказить. Костяные тени стараются этого не допустить.

Именно этим объясняется их интерес к истории. Они стараются запоминать и записывать всё, что кажется им важным, поскольку как только текущая ситуация завершится, она канет в прошлое.

Некоторые Тени увлекаются историей настолько, что начинают составлять тайные дневники, повествующие обо всём, что происходит вокруг. Такие дневники хранятся в небольших тайниках, которые неформально называются Костяными реестрами. Трудно даже представить, сколько забытых тайн всё ещё хранятся в подобных реестрах по всему миру.

Обычай: Маски

Итеуры из числа Костяных теней часто носят маски, отражающие сущность их тотема, или их собственное представление о себе, или даже их намерения в текущий момент. Иногда они собирают целые коллекции масок, меняя их одну за другой в зависимости от ситуации. Как и нетрудно предположить, некоторые из этих масок выглядят достаточно жутко. При желании персонаж может использовать маску в качестве экипировки, добавляющей +1 дайс к проверкам Запугивания.

Духовные вопросы

Гармония: Костяные тени знают, что им предстоит сталкиваться с миром духов до конца своих дней – а потому стараются поддерживать как можно более органичный баланс между своей человеческой и звериной сущностью. Обладатели высокой Гармонии, состоящие в этом племени, часто воплощают архетипичный образ шаманов: они говорят загадками и уважают духов в не меньшей степени, чем обычных людей. Обладатели низкой Гармонии часто делают выбор в пользу одной из сторон своей сущности, что никогда не идёт Отверженному на пользу. С такими представителями своего племени многие Костяные тени обходятся без особых любезностей. В их глазах, обладатели низкой Гармонии предают фундаментальные принципы всего их сообщества.

Древний зов: Костяные тени активно развивают Древний зов, иногда даже используя его в качестве меры общей “авторитетности” оборотня. Только те из них, кто планирует часто общаться со смертными, иногда умеряет свой пыл и старается развивать эту характеристику как можно медленнее.

Сюжетные зарисовки

- **Безумец и покровитель:** Поздравляем! Один из древнейших представителей Хирфатра Хишу считает вашего оборотня избранным. Он собирается взять его под своё крыло и обучить всему, что знает сам. Проблема заключается в том, что его не интересует мнение потенциального ученика. Он считает, что просто обязан подготовить своего протеже к великим деяниям.

- **Смотритель усопших:** По какой-либо причине призраки считают вашего персонажа своим спасителем. Возможно, он помог одному из них в прошлом. Возможно, явной причины попросту нет. Так или иначе, призраки будут искренне благодарны ему за помощь, однако они не собираются оставить его в покое. И речь идёт не о нескольких усопших – а о целых сонмах неуспокоенных душ.

- **На крючке:** В ходе Первого превращения или другого переломного момента в жизни протагониста могущественный дух вторгся в земную реальность и спас его от какой-либо опасности. Теперь дух заявляет, что персонаж должен вернуть ему должок.

Охотники во тьме

Вопреки популярному мнению, Охотники во тьме защищают отнюдь не Природу. Природа безжалостна, вспыльчива и непредсказуема – кому это лучше знать, чем Охотникам? Это племя защищает не саму Природу, а природный порядок вещей. Когда духи враждуют друг с другом или пожирают один другого, Менинна видит в этом обычный процесс, сопутствующий всей истории мира. Они не вмешиваются. В этом нет преступления.

Проблемы начинаются тогда, когда отдельные духи пытаются изменить мир, вселяясь в людей, искажая идеи или истребляя целые общины других обитателей Хисила. В сущности, Менинна просто старается поддерживать природный баланс. Охотники редко нападают сами – обычно они выслеживают нарушителей, уже совершивших определённое злодеяние. Они – стражи земной реальности, а не воины.

Клятва их племени гласит: “Не позволяй кому-либо вторгнуться в твои священные владения”. Так какие владения они считают священными? Что они защищают?

- **Мир духов** – с особым сосредоточением на охране важнейших локусов, обеспечивающих Эссенцией множество обитателей Тени
- **Захоронения** – включая поля сражений
- **Дома** – прежде всего свои и своих близких.

Племенная принадлежность

Посторонним редко известно о внутренних традициях Менинна. Охотники во тьме часто придерживаются убеждений или даже поверий, которые не находят явного отражения в их физической деятельности. Поэтому иногда может показаться, что они лишены непосредственно *традиций*. Конечно же, это не так.

Прежде всего, Охотники во тьме получили своё название неслучайно. Они действительно предпочитают выходить на охоту после того, как солнце скрывает за горизонтом и только лицо их Матери освещает дремлющий мир. Во многом эта традиция основана на простой охотничьей тактике, предполагающей, что прокрасться на опасную территорию ночью – несоизмеримо проще, чем днём. Тем не менее, большинство Менинна считают ночь священным временем и относятся к этой традиции с религиозным трепетом.

Ещё одна традиция, незнакомая другим племенам, заключается в почитании волков и оборотней с чёрным мехом. Менинна считают, что всякий, кто родился с чёрным мехом, получил благословение Хикаон-Ура. В некоторых местах Урата, обладающие чёрным окрасом, становятся вожаками крупных стай просто по праву рождения.

Возможно, самой важной из тайных традиций Охотников служит использование Тихого языка. Под этим названием им известен язык звуков, жестов и символов, способных передавать короткие сообщения другим Менинна. Не все охотники хорошо знают этот язык, однако в целом большинство из них могут понять, что означает неровный след, оставленный на дереве когтями другого Охотника, или что выражает вой незнакомого Менинна.

Как и другие Урата, Охотники во тьме любят создавать личные фетиши. Тем не менее, их отличает любовь к практичным предметам, лишённым особых изысков, однако способным выполнять свою функцию с максимальной длительностью и эффективностью. Кроме того, они стараются населять свои фетиши духами, добровольно согласившимися на подобную службу. Иногда они могут проводить обряды почитания духов, живущих в подобных предметах.

Наконец, Менинна предпочитают создавать фетиши, которые они могут использовать даже в волчьей форме: например, камни и палки, которые можно стиснуть в зубах, или ожерелья, которые можно повесить на шею.

Единственная традиция, о которой достоверно известно за пределами племени (причём не только Отверженным, но и Чистым), заключается в проведении сезонных ритуалов –

особых церемониальных встреч, которые проходят всего один или несколько раз в году. Подробнее сезонные ритуалы будут описаны во второй главе этой книги.

Стаи

Поведение типичной стаи Менинна хорошо объясняет, почему смертные до сих пор подсознательно боятся темноты. Стаи, состоящие из Охотников целиком или хотя бы по большей части, стараются жить на природе, окружая свою территорию предупредительными знаками (иногда включая кровоточащие шкуры и черепа). Многие из них каждый день проводят хотя бы по несколько часов в Хисиле. Некоторые делят время, проводимое на Земле и в Хисиле, и вовсе поровну. Наконец, редкие связи с человеческой цивилизацией часто сказываются на внешнем виде этих Урата. Они вполне могут годами носить лохмотья или даже ходить голышом, ничуть не стесняясь друг друга.

История

Неочевидный факт, касающийся поведения Охотников во тьме на протяжении всей истории человечества, заключается в том, что они не видели нарушения естественных законов в завоеваниях и экспансиях. Безусловно, многие защищали родные земли от нашествия чужаков по личным причинам – однако как племя Менинна не воспринимают захват чужих территорий как нарушение каких-либо фундаментальных принципов.

Отражения

Раху: Это может показаться весьма неожиданным, но среди Охотников во Тьме хватает сдержанных и благородных Раху. Привязанность племени к Клятве Луны означает, что эти оборотни стараются избегать ненужного кровопролития.

Чистота: Равным образом, Охотники во тьме редко используют в бою серебро или прибегают к каннибализму для восполнения запасов Эссенции. Они обладают внутренним пониманием Клятвы Луны – а значит, и чистоты.

Кахалит: Кахалиты Менинна сосредотачиваются на изучении Тени. Они воспевают героев, странствующих по загадочному царству духов, и стараются как можно чаще заглядывать в этот таинственный мир.

Слава: На первый взгляд может показаться, что Охотники избегают Славы – однако подобное мнение глубоко ошибочно. Они как никто другой понимают, что без традиций, легенд и песен о славных деяниях прошлого оборотни будут обречены на бессмысленную борьбу за выживание. Другое дело, что эти Отверженные стараются воспевать поступки, вдохновляющие Урата на соблюдение законов природы, и не считают достойными многие “подвиги”, вдохновляющие их собратьев из других племён.

Элодот: Элодоты почти безупречно вписываются в ряды Менинна хотя бы потому, что они совмещают в себе звериное сердце с человеческим разумом даже больше, чем остальные оборотни. С традиционной же точки зрения Элодоты следят за честностью и правдивостью среди Охотников. Менинна знают, что если они начнут лгать друг другу, со временем всё их общество обрушится под весом собственных преступлений. За этим им и нужны Элодоты – своеобразные полицейские, отвечающие за культивацию искренности и справедливости среди Менинна.

Честь: Величайшее проявление Чести Охотники видят в налаживании дипломатических отношений между различными стаями оборотней (а при необходимости – и обитателей Тени). По их убеждению, чем меньше Отверженные будут сражаться друг с другом, тем больше у них останется времени на войну с Чистыми племенами или опасными духами.

Итеур: Во многом именно Итеуры определяют границы территории Охотников во тьме и назначают определённые места священными (то есть достойными особенно старательной защиты). Конечно, на это мнение во многом влияет личность вожака стаи,

однако *традиционно* лидер стаи обязан спросить подчинённых ему Итеуров о том, какие части его владений следует оберегать с особым пристрастием.

Мудрость: Охотники во тьме считают мудрыми тех Урата, которые помогают своей стае выжить. Если они умеют налаживать отношения с духами, создавать новые фетиши и разрабатывать ритуалы – прекрасно. Однако единственной мерой их Мудрости в глазах Менинна остаётся простой ответ на вопрос: каковы шансы их стаи на выживание в той или иной ситуации.

Иррака: Иррака из числа Охотников во тьме воплощают архетипичный образ невидимого убийцы. Когда их стая натывается на противника, который нарушает законы природы, Иррака бросаются за ним вслед и приносят стае его голову. В отличие от своих собратьев в других племенах, где Иррака часто разрабатывают тактики внезапного нападения для всей стаи, среди Менинна Иррака редко занимают позиции стратегов. Это просто охотники и следопыты – пусть и не знающие себе равных.

Хитрость: Охотники во тьме развивают Хитрость, просто проживая жизни в соответствии со своими обычаями. Они никогда не были и не хотели быть воинами или оккультистами. Они просто учатся выживать в этом мире – и убивать врагов, попавшихся в их ловушки.

Духовные вопросы

Гармония: Несмотря на сложившийся архетип Менинна как самого звероподобного племени Отверженных, в действительности Охотники во тьме стремятся к достижению идеального баланса между своей человеческой и звериной сущностью. Безусловно, жизнь на природе часто мешает им обретать высокие показатели этой характеристики, однако с идеологической точки зрения никто из Охотников не должен обладать большим уважением, чем тот, кто сумел совместить в себе оба аспекта своей расколотой личности.

Древний зов: Охотники во тьме редко испытывают проблемы с пребыванием за пределами человеческой цивилизации, а потому не видят причин сдерживать рост этой характеристики.

Сюжетные зарисовки

- **Лесные чудовища:** Менинна узнают о соседней стае Охотников во тьме, которые настолько долго жили в лесах, что почти буквально начали забывать о своей человеческой личности. Что если эти соседи начнут охотиться на людей ради пропитания или удовольствия?

- **Древний, забытый ужас:** Охотники во тьме часто оказываются в местах, в которых никто не появлялся другие оборотни – не говоря о людях. В этом сценарии они натываются на вход, ведущий в логово монстра, спящего уже долгие тысячелетия. Возможно, это создание даже застало расцвет Пангеи. Однако недавно что-то потревожило его сон.

- **Новые царства:** В большинстве случаев Тень отражает места, существующие и в физическом мире (или, как говорят некоторые оборотни, это *материальный* мир отражает первозданное царство Хисила). Однако порой Урата наталкиваются на области, не обладающие своей основой в мире людей. Что может находиться в подобных местах? Кто может ими править?

Железные ваятели

Хотя Железные ваятели часто кажутся идейными противниками Менинна, в действительности оба племени тесно связаны своей приверженностью одному главному принципу: необходимости защищать свою территорию. Подобно самим Менинна, Фарсил Лухаль всецело сосредотачиваются на защите своих владений. Проблема заключается в том, что они вынуждены бороться с ужасами Мира Тьмы практически на глазах у простых людей – а порой и буквально на улицах современных городов. А это делает Железных ваятелей подлинными мастерами притворства, манипулирования и социальной маскировки.

Сочувствие к людям

Недоброжелатели часто обвиняют Фарсил Лухаль в “измельчании” – то есть мягком обращении с людьми. Это не всегда так. Конечно, некоторые из Железных ваятелей прикипают к смертным и позволяют вовлечь себя в человеческие конфликты. Однако в целом они живут по тем же законам, что и другие оборотни. Вся разница состоит лишь в том, что они призывают использовать наработки человеческой цивилизации.

Оборотням больше не нужно проводить сложные ритуалы для передачи сообщений в другие точки земного шара: достаточно поднять трубку и позвонить. Им больше не нужно рисковать жизнью, подкарауливая чудовище и нападая на него со спины: достаточно обзавестись ружьём.

Племенная клятва

Клятва Фарсил Лухаль гласит: “Во всём прославляй свою территорию”. Хотя Железным ваятелем может стать любой оборотень, как правило, в племя вступают те, кто искренне верит в возможность улучшения своего города (или квартала, или даже нефизической территории, обладающей для него большим эмоциональным значением). Среди них хватает идеалистов, художников, политических активистов и даже преступников, желающих жить на своей земле по *своим* законам. Какую бы территорию они ни заняли, они будут искренне стремиться к её улучшению, облагораживанию или даже буквальному *прославлению* в памяти смертных.

Племенная принадлежность

Железные ваятели отличаются от других племён готовностью регулярно встречаться на нейтральной территории для обмена сведениями и ресурсами. В некоторых городах они могут встречаться раз в месяц или даже неделю. В других они просто обмениваются телефонными номерами со всеми представителями своего племени. Железные ваятели знают, что мир постоянно меняется. И если они хотят оставаться в курсе любых перемен, им необходимо хотя бы время от времени забывать, что они принадлежат к разным стаям, и решать вопросы, затрагивающие всех представителей их племени.

Стаи

Если вам нужен один-единственный факт, который определит основное отличие Фарсил Лухаль от других Урата, то он заключается в простой истине: Железные ваятели не любят сражаться *честно*. Они полагаются на любые уловки, лазейки и брешки, позволяющие им одерживать верх над противником или хотя бы улизнуть от него побыстрее. Даже когда их припирают к стенке, как правило, у них остаётся один-два последних фокуса, которые они приберегали как раз на случай полного поражения.

Они постоянно следят за городской Тенью и адаптируются к изменениям в спиритической иерархии. Если они не смогут решить ту или иную проблему своими руками, они могут обратиться к духу, который как раз только-только восстановил силы и может оказать им услугу в ответ на ответную любезность.

С точки зрения внутренней иерархии Фарсил Лухаль всегда были одними из самых неоднородных племён. Одна стая будет беспрекословно подчиняться Итеуру или Элодоту, который лучше других знает, как распределены силы в мире духов (или людей) и к кому можно обратиться в случае опасности. Другая будет устраивать голосование всякий раз, когда её вожак предлагает своё решение проблемы. У третьей и вовсе не будет своего вожака – вопреки традициям большинства Отверженных. В последнем случае оборотни могут выступать в роли своеобразной команды профессионалов, которые решают интересующие их вопросы в частном порядке, не подчиняясь никаким авторитетам. Наконец, учитывая, что многие Фарсил Лухаль поддерживают тесные связи со смертными, иногда встречаются стаи, живущие по закону единой семьи. Например, несколько оборотней могут объединиться в одну семью (или несколько соседствующих) на совершенно официальном, юридическом уровне.

Отражения

Раху: Раху из числа Железных ваятелей сражаются грязно и подло. Их задача состоит в том, чтобы *решить проблему*, а не поднять свой статус за счёт благородного поведения. Они часто пользуются современным оружием или создают уникальные фетиши-гаджеты, обладающие множеством скрытных функций. Выражаясь простым языком, если у них есть способ победить врага, не получив ни одной царапины, они пойдут на любые меры, чтобы добиться именно этого результата.

Чистота: Оборотень должен бороться за свою территорию. Он должен быть сильным. Он должен одержать верх над своими врагами. Вот ключевые задачи, которые ставят перед собой эти Урата. Если для победы над противником им придётся отступить от вековых традиций – быть посему. В их глазах, Чистота никогда не требовала слепого подчинения догмам и кодексам. Если они справляются со своими основными задачами, значит, они ведут себя правильно. Удивительно или нет, но духи уважают эту позицию. А потому среди Железных ваятелей часто встречаются те, кто не признаёт традиций других Урата, однако успел заработать высокий уровень этого Почёта.

Кахалит: Кахалиты Железных ваятелей верят, что города говорят с ними в грёзах. Они постоянно видят образы далёкого прошлого или будущего, свидетельствующего о грандиозных изменениях в самых разных сферах городской жизни. В этих грёзах город или его посланники говорят с Кахалитами голосами тысячи смертных – или, возможно, мелодичным скрежетом металла. Подобные грёзы почти никогда не показывают событий, которые невозможно было бы изменить. Когда город обращается к Кахалитам, чаще всего он хочет обратить их внимание на проблемы, которые ещё можно решить. Другое дело, что Кахалитам не всегда удаётся понять, какое решение нужно самому городу.

Слава: Как и в случае с Чистотой, Железные ваятели видят суть Славы в том, чтобы окружать уважением хитрых и изобретательных оборотней – а не тех, кто просто следует древним традициям. В их рядах Славой обладает тот, кто нашёл творческое решение проблемы или успел найти уязвимую точку противника. Опять же, удивительно или нет, но духи способны уважать оборотня, который преодолел трудности благодаря своей хитрости – даже если с точки зрения других Отверженных он сделал это подлыми и недопустимыми методами.

Элодот: Элодоты Фарсил Лухаль уравнивают хаос городской Тени тяготами повседневной жизни. В большинстве случаев они живут среди смертных и продолжают работать там же, где работали ещё до Первого превращения. Их ключевая задача состоит в том, чтобы искать новых Урата и помогать им адаптироваться к трудностям своей мистической жизни.

Честь: Железные ваятели видят суть Чести в том, чтобы добиваться чего-либо вопреки *тяготам*. Хорошим примером Ваятеля, обладающего высокой Честью, может служить Иррака, который продолжает участвовать в разведоперациях, несмотря на ещё не

затянувшиеся раны – или Элодот, который выносит суровый приговор родному брату вопреки понятному чувству привязанности.

Итеур: Среди Железных ваятелей Итеуры считаются главными кандидатами на изучение новых духов. Оборотням известно большинство *обычных* представителей Тени – однако что насчёт современных духов, покровительствующих оружию массового поражения, или духов нового государственного строя, или духов самого будущего? Этим и занимаются Итеуры. Они должны объяснить своим братьям, с кем им придётся столкнуться в Тени или даже физическом мире, если они займутся той или иной проблемой.

Мудрость: Тень жива и изменчива. Мудрость, в глазах Железных ваятелей, заключается в способности адаптироваться к эволюции духов и принципов, по которым Хисил живёт в современный век – или, точнее, в текущий *момент*.

Иррака: Если Элодоты среди Железных ваятелей *часто* продолжают работать в человеческой коллективе, Иррака и вовсе почти никогда не меняют тот образ жизни, который они вели среди смертных до Первого превращения. Они прячутся у всех на виду, продолжая собирать важные сведения одновременно с выполнением повседневных задач. Пожалуй, идеальным примером такого Иррака будет журналист, который использует своё рабочее место для накопления сведений о событиях и персонах. В каком-то смысле Иррака Фарсил Лухаль выполняют ту же работу, что и Итеуры – однако если последние изучают эволюцию духов в Хисиле, Иррака следят за переменами в мире физическом.

Хитрость: Фарсил Лухаль стараются избегать ненужных конфликтов. По этой причине величайшее проявление Хитрости они видят в том, чтобы найти мирное решение в любом споре.

Духовные вопросы

Гармония: Несмотря на внешнее сходство, Гармония имеет не так общего с человеческой Нравственностью. Оборотень вполне может красть, убивать и совершать другие преступления, не испытывая угрызений совести. Проблема заключается в том, что Фарсил Лухаль живут среди людей. Поэтому они учат своих новичков хотя бы немного придерживаться законов человеческой нравственности, чтобы не привлекать к себе и своим соратникам ненужное внимание.

Древний зов: Железные ваятели – единственные среди оборотней, которым редко идёт на пользу высокий уровень Древнего зова. Преимущества этой характеристики велики, однако в целом каждый Железный ваятель старается извлечь максимальную пользу из своей человечности – и умения общаться с людьми, – а потому избегает обострения своих звериных инстинктов всегда, когда это возможно.

Сюжетные зарисовки

- **Дух города:** У каждого города – свой темперамент. Более того, почти у каждого из них есть свой дух. Что если такой дух начнёт передавать Железным ваятелям странные сообщения? Что если он затаит на них обиду?

- **Слухи:** Железные ваятели регулярно встречаются для обмена ценными сведениями – об опасных оборотнях, о многообещающих рекрутах, о безумных духах, о видениях Кахалитов и многом другом. Тем не менее, некоторые оборотни превращают такие встречи в оружие, начиная подминать под себя соседние стаи посредством социального давления. Что если старый оборотень захочет переманить новичка в свою стаю – или станет распространять дурные слухи о другой стае в качестве отмщения за давнюю обиду?

- **Брак по расчёту:** В некоторых регионах Железные ваятели известны привычкой организовывать браки между волкокровными с тем, чтобы у них были шансы родить новых оборотней. Что если к персонажам обратятся волкокровные, которые не хотят участвовать в таком браке – но которых принуждают к этому деспотичные родители?

Грозовые владыки

Один из стереотипов, касающихся Грозовых владык, гласит, что они ненавидят слабость во всех её проявлениях. Это мнение верно – но только до определённой степени. Больше всего на свете каждый член этого племени ненавидит именно ту слабость, которая сделала невыносимой его жизнь. Любой Иминир легко принимают клятву своего племени – “Не показывай свою слабость и не позволяй ей воспользоваться” – именно потому, что он начал жить по этому принципу задолго до того, как вступил в ряды Грозовых владык. Он знает, в чём его слабость и почему он не может позволить ей взять над ним верх.

Племенная клятва

Как уже говорилось, клятва этого племени гласит: “Не показывай свою слабость и не позволяй ей воспользоваться”. К вероятному удивлению других оборотней, эта клятва практически не привносит ничего нового в жизнь Иминир. Каждый из них привык бороться со своими недостатками ещё до того, как попросил об инициации в племя.

Ещё менее очевидная особенность Иминир заключается в том, что перед инициацией оборотня заставляют принести Клятву Луны. Даже если он провалит своё испытание и не сможет вступить в ряды Грозовых владык, Иминир будут помнить о его искреннем желании стать сильнее. Он принёс Клятву Луны и во всеуслышание объявил о своей готовности быть достойным представителем Народа. Даже если он не смог стать Иминир, он добился чего-то важного.

Племенная принадлежность

Как и другие оборотни, Грозовые владыки могут значительно отличаться друг от друга в зависимости от культуры, в которой они родились. Так, Иминир из Саскачевана будет иметь больше общего с другими канадскими оборотнями, чем с Грозовой владыкой из Мумбаи. Тем не менее, некоторые особенности этого племени не меняются никогда.

Самой главной из них считается любовь Грозовых владык к бурям, штормам и непосредственно грозам. Некоторые Иминир уверены, что Сколис-Ур говорит с ними через гром и воющий ветер. Другие просто находят странное вдохновение в пребывании под открытым небом во время бури. Третьим нравится испытывать свою силу и стойкость.

Так или иначе, когда начинается ураган или буря, Грозовые владыки охотно выходят наружу, приветствуя метафорическое проявление воли своего племенного тотема. Одни могут медитировать, другие – беседовать, третьи – проводить ритуалы, однако все они испытывают необъяснимую любовь к мощным потокам воздуха и сверкающим молниям.

Ещё одной важной традицией Иминир считается ношение трофеев, напоминающих им либо о слабостях, которые они сумели преодолеть, либо о поражениях, о которых они никогда не должны забывать.

Стаи

Поскольку Грозовые владыки стремятся быть лучшими из лучших, другие оборотни часто предполагают, что они должны постоянно соперничать за место вожака в своей стае. Тем не менее, Иминир хорошо понимают, что для преодоления бесконечных трудностей им нужен сильный лидер – и он должен быть ровно один. Попытки отнять у него власть или подорвать его авторитет приведут только к ослаблению стаи. Поэтому Иминир стараются быть лучшими в исполнении своих задач. В конце концов, посягательство на чужое место показывает слабость их стаи – а Грозовые владыки не терпят слабости.

История

С древнейших времён людьми правили три вида лидеров: те, кто родился со знатным именем, те, кто захватили власть благодаря личным способностям, и те, кого *наделили*

властью. Грозовые владыки не признают лидеров последнего звена. Равным образом, хотя они могут уважать лидера, буквально рождённого для правления, это возможно только в том случае, если он способен подкрепить свой благородный титул личным могуществом. Следовательно, по-настоящему Грозовые владыки уважают лишь тех, кто сумел занять важное место в человеческом коллективе благодаря собственным навыкам. Это означает, что Грозовые владыки часто испытывают уважение к историческим фигурам, которые добились власть вопреки нравственным принципам и которых люди вспоминают не самыми добрыми словами.

Отражения

Раху: Воины Полнолуния из числа Иминир отличаются от других Раху в первую очередь тем, что они привыкли определять роль каждой битвы в их общей стратегии. Они понимают, зачем им нужна текущая схватка, что она принесёт и какие риски будет таить поражение. Это не делает их менее свирепыми и кровожадными – просто, как правило, среди Грозовых владык Раху отличаются не только внушительной силой, но и острым умом.

Чистота: В определённой степени Чистота – единственный вид Почёта, который развивают все оборотни независимо от своего племени. Тем не менее, было бы трудно получать статус и авторитет за выполнение действий, которыми занимаются все вокруг. По этой причине каждое племя видит суть Чистоты по-разному. Для Иминир Чистота означает способность вдохновлять окружающих своим примером. Никто не станет слушать вожака, который говорит о важности самоконтроля, однако срывается при малейшей провокации. Равным образом, никто не станет слушать убийцу и каннибала, который рассказывает о ценности Клятвы Луны. Чистота означает готовность оборотня совершать всё то, что он пропагандирует. Для Грозовых владык это означает произнесение следующего катехизиса: *Я не требую от окружающих ничего, что не делал бы сам. Я команду окружающими потому, что они охотно следуют моему примеру. Я ни к чему их не обязую. Я достаточно хорош в своём деле, чтобы мне не приходилось кого-либо подчинять.*

Кахалит: Среди Иминир Кахалиты воплощают образ пророков, оракулов и творцов, наделённых одновременно великой силой и авторитетом. Они не просто призывают окружающих совершать что-то новое – нет, они превращают свои стаи в произведение искусства и выражают особенности своей личности в совершении явных, внушительных и зачастую масштабных действий.

Слава: В глазах Грозовых владык, Слава всегда означала только одно: признание великих подвигов и забвение глупых ошибок. В отличие от других Урата, они не видят ничего достойного в совершении безрассудных, но запоминающихся деяний. Самоубийственные миссии, безнадёжные схватки, слепое упрямство – всё это кажется им бессмысленным, а значит – и бесславным. Они уважают лишь тех героев, которые смогли преодолеть возникшие перед ними трудности. Их кредо: *Я в равной степени полагаюсь на сердце и разум и никогда не доверяю одному из них больше, чем другому. Если я потеряю сердце, я стану трусом. Если голову – покойником.*

Элодот: Элодоты из числа Грозовых владык считаются прирождёнными вожаками. В отличие от безрассудных Раху и импульсивных Иррака, Элодоты постоянно уравнивают эмоциональные порывы своих подчинённых холодным рассудком и принципиальностью. Часто они безжалостны в управлении стаей и требуют, чтобы им сообщали обо всём, что происходит вокруг. Не реже они подталкивают окружающих к выполнению задач, связанных с их конкретной ролью, в каком-то смысле превращая всю стаю в эффективный отряд экспертов и специалистов. Стоит заметить, что далеко не все Элодоты хотят быть лидерами – однако умение решать проблемы по мере их поступления, а порой ещё до их возникновения делает их ведущими кандидатами на звание идеального вожака.

Честь: Иминир уникальны в том отношении, что они призывают каждого из своих новичков составить собственный кодекс сразу после – а иногда и до – присоединения к племени. Некоторые открыто говорят, в чём заключаются их убеждения. Другие никогда не рассказывают о том, во что верят. Хотя по очевидным причинам кодекс может существенно разниться от одного оборотня к другому, две общих принципа свойственны каждому Грозовому владыке: *Я буду верен Клятве Луны, и я никогда не позволю другому видеть мою слабость.* В более метафорическом смысле кредо Грозового владыки значит: *Меня будут испытывать. Мои слабости будут мешать моей стае. Сам мир будет окружать меня бесчисленными проблемами. Но я не сломаюсь.*

Итеур: Когда Итеуры играют роль вожака, они направляют своих товарищей на решение сложных проблем, возникших в Хисиле. Менее авторитетные Итеуры просто служат советниками вожака по духовным вопросам. Третьи специализируются на ритуальной магии, позволяющей сохранять стаю в боеспособном состоянии. Наконец, существуют и те, кто идёт по пути вечного накопления знаний – в частности, совершенно не связанных с оккультным миром. Например, такой Итеур может изучать медицину, науку и произведения искусства наравне с видами духов и новыми ритуалами.

Мудрость: Для Иминир Мудрость означает только одно: умение думать перед тем, как совершать действие, и планировать всё наперёд. В частности, мудрый Урата всегда будет знать, что он совершит, когда план сорвётся – и не *если*, а именно *когда*. Кредо мудрого Отверженного гласит: *Помни о том, что известно тебе, что известно твоей стае и что не известно, однако необходимо знать каждому из вас.*

Иррака: Когда лидерскую позицию занимает Иррака, стая чаще всего переходит в режим партизанской войны. Такие стаи действуют незаметно, быстро и эффективно. Это не означает, что каждый Иррака соответствует известному стереотипу *убийцы* – в конце концов, среди них хватает простых охотников и шпионов, – однако умный Грозовой владыка, обладающий этим знаком, действительно будет надёжно скрывать свои слабости и производить впечатление оборотня, которому известно всё и обо всех – и который знает, когда нанести сдвигующий удар.

Хитрость: Хитрость, в глазах Иминир, означает простое умение реагировать на непредвиденные условия. Принцип таких Урата гласит: *Делай всё, что от тебя требуется, и не забывай решать проблемы, на которые никто ещё не успел обратить внимание.*

Духовные вопросы

Гармония: Возможно, из всех племён Грозовым владыкам труднее всего поддерживать высокий уровень Гармонии. Они часто сталкиваются с необходимостью совершать дурные поступки для спасения целых стай. В отличие от других оборотней, они знают, насколько больше проблем требуют решения, чем привыкли думать менее вдумчивые Урата. Поэтому они часто испытывают соблазн защищать свою власть жестокими способами, пытаться захватить врагов или даже использовать запрещённые методы борьбы для достижения желаемого результата. В сущности, обладатели низкой Гармонии из числа Иминир и вовсе известны тем, что они приказывают своим подчинённым использовать против оборотней серебряное оружие.

Древний зов: Трудно назвать единую позицию, которую все Иминир занимали бы по отношению к Древнему зову. С одной стороны, чем выше эта характеристика, тем больше у них шансов не проявлять своих слабостей. С другой, они видят огромную пользу в поддержании тесных связей с людьми – даже если в целях манипулирования.

Сюжетные зарисовки

- **Ожесточение:** Некогда уважаемый представитель племени начинает вести себя всё деспотичнее и суровее. Если раньше он стремился к мудрому и справедливому

правлению, то теперь он жестоко карает любые проявления слабости. Что вызвало эти перемены?

- **Вопреки всему:** Что бы ни произошло, ситуация на территории протагонистов резко изменяется к худшему. Теперь им предстоит доказать свою приверженность ключевому принципу своего племени: никогда не проявлять свою слабость и не сдаваться перед лицом серьёзнейших испытаний.

- **Претендент:** Рядом с владениями протагонистов селится новая стая. Их лидер считается мудрым и опытным представителем Грозных владык, и большинство местных Отверженных проникаются к нему глубочайшим уважением. Тем не менее, он начинает отхватывать территорию протагонистов или даже пытается переманить отдельных членов их стаи. Зачем он это делает и действительно ли он так велик, как думают окружающие?

Призрачные волки

Если допустить незначительное преувеличение, можно хотя бы метафорически утверждать, что ни один Призрачный волк не похож на другого. Один будет прятаться от любых неприятностей и стараться жить человеческой жизнью, в то время как другой будет жить в дороге и предлагать свои услуги всякому, кто готов за них заплатить.

Однако что если в городе или на другой крупной территории появляются сразу несколько Призрачных волков? Что если они попытаются совершить невозможное: объединиться в полноценное племя?

Ограничения

Цихитра Нумеа не пользуются уважением ни у Чистых, ни у Отверженных. Никто их не защищает. У них нет племенного тотема. Им трудно добиваться Почёта и получать Дары. Так почему в мире так много этих изгоев? На этот вопрос не существует единого ответа: в сущности, почти каждый Призрачный волк отказался (или не смог) вступить в более формальное племя Урата по своей уникальной причине. Ниже перечислены только самые общие мотивы, заставляющие Призрачного волка жить своей одинокой жизнью.

- **Изоляция:** Не все оборотни живут в густонаселённых городах. Некоторые могут даже не знать о существовании других Отверженных или Чистых. Другие могут искренне жаждать компании или стремиться вступить в то или иное племя, однако презирать *местных* представителей этого племени.

- **Изгнание:** Сама идея инициации предполагает возможность её провалить. Некоторые – или даже *многие* – не справляются с испытаниями, поставленными перед ними действующими представителями племени. Другие ломаются под гнётом полученных обязательств уже после того, как вступают в племя. Третьи совершают преступления, иногда даже порождённые искренним желанием сделать лучше для всех – но сталкиваются с непониманием своих соратников. Четвёртые начинают задаваться вопросом, так ли неправы Чистые – и уходят искать их поддержки. Опять же, всегда существует вероятность, что Призрачный волк был изгнан из коллектива Урата не потому, что допустил какую-либо ошибку сам, а лишь потому, что безнравственными оказались сами Урата.

- **Отторжение:** Никто не готов к жизни оборотня. Безусловно, многие быстро адаптируются к новым правилам и уживаются со своими инстинктами. Некоторым помогают мудрые покровители и наставники. Однако хватает оборотней, которые никогда не хотели подобной жизни. Они отказываются присоединяться к полноценным стаям и племенам не потому, что им не подходят их цели или обычаи, а потому, что им ненавистна сама жизнь оборотня.

- **Иной взгляд:** Каждое племя преследует свои глобальные цели и обладает своей уникальной культурой – однако на локальном уровне оно вырабатывает и более частные правила или обычаи. Иногда оборотень обнаруживает, что он целиком согласен с духовной стороной племени – его культурой, традициями и задачами, – но не приемлет более приземлённые (например, политические) стороны его жизни. В этом случае он откалывается от основной части племени и фактически становится Призрачным волком, однако в действительности продолжает жить по его духовным законам.

Чистые

Хотя большинство Цихитра Нумеа всё ещё придерживаются околочеловеческих взглядов на свою жизнь и потому тяготеют к тем же законам, по которым живут Отверженные, технически они находятся на границе между Отверженными и Чистыми. Опять же, *как правило*, они имеют куда больше общего с Отверженными хотя бы по идеологическим причинам, однако это не означает, что они не могут вступить в союз с Чистыми.

Увы, фанатичная природа Чистых заставляет их относиться к бесплеменным оборотням как к отбросам общества – коими они в некоторых случаях и являются. Они охотно используют их как расходный материал, заключая союзы, приносящие куда больше пользы самим Аншега, чем Призрачным волкам. Однако в целом ничто не мешает Цихитра Нумеа служить Чистым или даже формально состоять в их стаях. Просто, *как правило*, в них видят оборотней второго, если даже не третьего сорта. Это заметно даже на лексическом уровне, поскольку чаще всего их называют “щенками” или “отродьями”. Только самых редких представителей Цихитра Нумеа, которые много добиваются несмотря на отсутствие племенных связей, Чистые могут называть “Полуволками”, признавая их авторитет хотя бы на самом поверхностном уровне.

Инициация

В тех областях, в которых Цихитра Нумеа достигли по-настоящему большой численности, они могут объединяться в полноценные фракции, требующие проведения инициации для каждого потенциального новичка. Как правило, эти обряды носят полуформальный характер и могут сводиться к почти шутливым задачам (например, “Отправься на территорию этой стаи и принеси нам очки их Итеура”). Тем не менее, некоторые фракции подходят к набору рекрутов куда серьезнее, поручая им задания наподобие: “Избавь наш квартал от духа, охотящегося на детей, и мы возьмём тебя под сво крыло”.

Но зачем?

Выше уже поднимался вопрос о том, зачем оборотню становиться (или оставаться) Призрачным волком. Однако это не отвечает на другой, более важный вопрос: зачем игроку брать роль такого Урата?

С повествовательной точки зрения Призрачный волк представляет собой персонажа, который обладает целым рядом интересных проблем буквально *по умолчанию*. Это важно потому, что, в отличие от реальной жизни, в художественных произведениях мы стремимся к созданию неприятностей и конфликтов. Любая игра представляет собой рассказ о коротком отрезке жизни, в котором любые проблемы предстают в преувеличенном, усугублённом и концентрированном виде. Персонаж должен за что-то бороться – а Призрачным волкам всегда есть с кем сражаться.

Кроме того, Призрачные волки не обладают заранее предопределённой культурой, обычаями и нравственными ориентирами. Когда вы играете за представителя определённого племени, вы хотя бы отчасти адаптируете свой образ под сложившиеся стереотипы. И только игра за Цихитра Нумеа предоставляет вам уникальную возможность играть именно за того персонажа, которого вы представляете, когда слышите слово “оборотень”.

Законы и традиции

Хотя выше уже неоднократно подчёркивалось, что Цихитра Нумеа не обладают своими традициями, в областях, отличающихся повышенной численностью этих оборотней, отдельные стаи и фракции могут выработать свою систему законов. Такие законы могут быть чрезвычайно простыми (“Никто не имеет права охотиться на белохвостых оленей в нашем лесу”) или, напротив, запутанными и практически необъяснимыми с точки зрения чужаков (“Пока на небе светит полная луна, каждый Призрачный волк обязан молчать в память о наших братьях, убитых Азлу три года назад”).

Духовные вопросы

Гармония: По очевидным причинам, каждый бесплеменной Урата придерживается своих взглядов на правильные и недопустимые поступки. В их случае невозможно

выделить не только единый принцип достижения Гармонии, но и ориентир, благодаря которому можно было бы оценить “типичный” уровень Гармонии Цихитра Нумеа.

Древний зов: В отличие от представителей официальных племён, Призрачные волки почти всегда склонны к развитию Древнего зова. Конечно, они могут сдерживать рост этой характеристики для поддержания связей со смертными, однако непрерывная борьба за выживание учит их полагаться лишь на свои силы – и не в последнюю очередь эти силы дарует им Древний зов.

Отклонения

Поскольку Цихитра Нумеа не подчиняются тем же законам, по которым живут Отверженные, многие из них действуют иначе, чем типичные представители **Werewolf: the Forsaken**.

- **Чужаки:** Призрачные волки вполне могут поддерживать тесные связи с другими сверхъестественными обитателями Мира Тьмы. Безусловно, в какой-то степени и Отверженные не спешат устраивать конфликты с чудовищами, однако во многих случаях они не торопятся и налаживать с ними связи – как раз потому, что такие попытки могут привести к локальным конфликтам. У Цихитра Нумеа такой проблемы нет. Они и так живут в мире, который их ненавидит. Любое создание, живущее за пределами человеческого коллектива или даже прячущееся среди людей, может стать для них потенциальным союзником.

- **Расширенные стаи:** Привычка использовать в своих целях любые доступные ресурсы распространяется и на состав стай Цихитра Нумеа. Некоторые из них пускают в свои ряды волкокровных и одержимых. Другие идут ещё дальше и принимают в стаю вампиров и простых смертных, привыкших жить за пределами человеческой цивилизации. Хотя по обычным правилам на таких существ не распространяются преимущества тотема, покровительствующего стае, Рассказчик может решить, что тотемы Цихитра Нумеа необычны и в этом отношении. Возможно, тотем предоставляет таких существ все свои преимущества. Возможно, он просто требует от них совершения дополнительных задач. Возможно, присоединение к стае изменяет подобных существ, искажая их внешность или налагая Социальные штрафы.

- **Связи с людьми:** В то время как многие оборотни сохраняют поверхностную связь с человеческим обществом, а большинство Железных ваятелей даже продолжают работать на прежних местах, Цихитра Нумеа могут буквально жить повседневной человеческой жизнью – хотя, безусловно, и сталкиваясь с агрессией духов, Чистых или Отверженных, убеждённых в том, что они нарушают Клятву Луны.

Белые волки красных лесов

К северу от Сан-Франциско, в лесистых горах Калифорнии и даже некоторых других штатов проживают десятки, если не сотни Цихитра Нумеа, поддерживающих постоянную связь друг с другом. Они называют себя *протекторатом* – подробнее это явление будет описано далее в этой книге – и охотно принимают в свои ряды всех, кто готов забыть о своих племенных традициях.

Шестое племя

Как уже было сказано выше, в редких случаях Призрачным волкам удаётся объединиться в действительно крупную организацию, иногда даже способную диктовать свои условия представителям официальных племён. Однако и в этих случаях им не достаёт трёх важнейших элементов настоящего племени: цели, тотема и клятвы. Все три элемента вырабатываются годами, и учитывая редкость крупных объединений Цихитра Нумеа, вполне очевидно, что многие из них не успевают все недостающие компоненты создания племени.

Однако прежде чем вы спросите: *да*, Цихитра Нумеа имеют реальный шанс на превращение в новое племя Отверженных. Это *маловероятно* и редко происходит в стандартных играх **Werewolf: the Forsaken**, однако создание шестого племени Урата не сделает вашу историю “неканоничной”.

Если вы действительно хотите рассказать историю о возникновении шестого племени, подумайте о следующих вопросах.

Племя или ложа?

Ложи похожи на племена в том отношении, что у них есть своя цель, свой тотем и даже свои законы. Вступление в ложу требует ритуальной инициации, а зачастую и принесения клятвы. Однако ложи действуют на локальном уровне. Даже если их представители встречаются в разных точках земного шара, ложа решает *частные* вопросы. Хватает лож, объединённых простыми вопросами выживания в совершенно конкретной части планеты.

Именно в этом скрывается главное отличие ложи от племени. Племя создано для решения глобальных задач, и не только в текущий век, но и на протяжении всей истории человечества.

Собственно говоря, поэтому в книгах, посвящённых **Werewolf: the Forsaken**, описано несколько лож Цихитра Нумеа – но ни одного *племени*. И всё же, если вы убеждены, что хотите дать этим индивидуалистам шанс на создание нового племени, вот несколько ключевых идей, как это сделать.

Предназначение

Каждое племя тысячелетиями занимается глобальными проблемами оборотней. Менинна охраняют священные земли. Кровавые когти противостоят бесчисленным врагам своего общества. Грозные владыки решают стратегические задачи.

Если определённая группа Цихитра Нумеа собирается основать новое племя, ей нужно понять, что она может предложить оборотням. Зачем другим Урата вступать в их экспериментальную организацию? Чем они будут заниматься на протяжении грядущих столетий?

Не стоит и говорить, что один только этот вопрос означает, что основание нового племени *в ходе игры* не может произойти за одну короткую историю. Это должно быть эпическое повествование о поиске своего места в мире – и такой поиск не может оказаться ни быстрым, ни лёгким.

Тотем

В то время как *теоретически* новое племя может существовать без тотема, ни один Отверженный не признает его настоящей частью своего коллектива, пока Цихитра Нумеа не обзаведутся могущественным покровителем. Придумайте тотем, интересы которого будут полностью соответствовать цели племени. Проследите за тем, чтобы сущность тотема не противоречила самому “духу” племени: например, спокойный и мудрый водный тотем едва ли согласится покровительствовать орде кровожадных берсерков.

Кроме того, если это соответствует вашему замыслу, свяжите образ тотема с общей мифологией Отверженных. Например, тотемом шестого племени может стать Волк-наблюдатель, Уджалла-Ур. Вы можете решить, что согласно легендам этого племени, Волк-наблюдатель тоже был частью первой стаи Отца Волка, однако он с самого начала вёл себя отстранённо и лишь наблюдал за тем, как охотились и играли его собратья. Когда первая стая решила избавиться от Отца Волка, Уджалла-Ур скрылся в глубинах Тени, не желая принимать участие ни в отцеубийстве, ни в последующем возмездии Чистых.

Помимо прочего, эта легенда предполагает, что для обретения покровительства Уджалла-Ура шестое племя должно отправиться в путешествие по самым жутким уголкам Тени.

Если вам кажется, что введение “неизвестных” представителей первой стаи вносит ненужную хаотичность в и без того разрозненную мифологию Отверженных, подумайте о создании “Второрождённых” духов, которые были детьми первой стаи.

Распространение

Ещё одним важным отличием племени от логи служит его масштабность. Одинокая стая не может основать целое племя. Призрачные волки должны распространить своё учение хотя бы по нескольким регионам, а желательно – по большей части планеты.

Символика

Подумайте, как будут выглядеть типичные представители нового племени. Какую символику они будут использовать? Если их мифология обладает религиозным подтекстом, возможно, они будут запрещать использование техники или определённых видов одежды. Возможно, необычный тотем наделяет их уникальной внешностью в волчьей форме.

Клятва

Предназначение племени тесно связано с его клятвой. Подумайте, чего основатели племени будут хотеть от своих новичков – причём не в текущий момент, а на протяжении всей дальнейшей истории существования племени. Примерами могут быть клятвы наподобие “Всегда предлагай мир перед битвой”, “Не причиняй вреда людям” или “Воздавай должное всякому человеку” – где последний вариант служит намеренной модификацией клятвы Хирфатра Хишу.

Инициация

Даже крупные стаи Цихитра Нумеа нередко проводят обряды инициации. Когда дело доходит до основания целого племени, эта традиция становится обязательной. Подумайте, что создатели племени захотят видеть в своих последователях.

Почёт

Что представители нового племени будут ценить друг в друге? Племя дипломатов может окружать Славой каждого, кто хотя бы пытается урегулировать конфликты мирным путём вопреки личным обидам. Племя религиозных аскетов сосредоточится на Чистоте.

Племенные Дары

Выберите три Дара, которыми племенной тотем будет наделять своих последователей. Вы можете добавлять и новые Дары, приведённые далее в этой книге. Тем не менее, постарайтесь избегать добавления лунных Даров, определяемых знаком Отверженного.

Три примера

Ниже приведены три примера новых племён. По очевидным причинам не нужно считать их частью “канона” – Рассказчик волен использовать их как есть, изменить отдельные элементы их культуры или запретить целиком.

- **Сторожевые псы (Анзагар Илтум):** Даже чудовищам иногда нужны свои полицейские. Сторожевые псы отслеживают преступников из числа Отверженных. Они знают, что эту задачу частично выполняют Грозные владыки, однако кто, если не они, сможет определять наказание для самих Грозных владык?

- **Говорящие за вином (Хурану Дхугу):** Эти оборотни знают, как много зла оборотни причиняют друг другу и окружающему миру из-за привычки решать любые конфликты силой. Говорящие за вином стараются улаживать возникающие конфликты словами и

дарами – включая конфликты между другими оборотнями. Величайшую мудрость своего племени они формулируют клятвой-призывом “Говори, прежде чем обнажишь когти”.

- **Дикие жрецы (Идимату):** Долгое время эти Урата состояли в небольшой ложе, напоминавшей обычный религиозный культ. Они обучали своих последователей жить в гармонии с природой и соблюдать заветы Матери и Отца – ничего больше. Их простая, но жизнеутверждающая философия притягивала к ним внимание всё большего числа оборотней, искавших ответы на вопрос о смысле своего бытия. Сегодня Идимату разрослись настолько, что перестали быть простой ложей и обрели племенной тотем.

Преимущества

По обычным игровым правилам, взамен на абсолютную свободу Цихитра Нумеа жертвуют частью тех преимуществ, которые они получили бы, присоединившись к полноценному племени. Так, они начинают игру с ограниченным выбором Даров и отсутствием племенного Почёта.

Если Рассказчик не собирается превращать Цихитра Нумеа в новое племя, однако хочет сделать Призрачных волков более привлекательной игровой фракцией, он может предоставить им дополнительные преимущества.

Ниже приведены только общие предложения – вы не обязаны их придерживаться.

- Призрачные волки поддерживают более тесные связи с людьми. Врождённый штраф оборотней к Социальным взаимодействиям со смертными в их случае сокращается на единицу, хотя и не может полностью его уничтожить (таким образом, даже на первом уровне Древнего зова Призрачный волк будет обладать штрафом -1).

- Выберите три Навыка из следующего списка: Образование, Компьютер, Вождение, Медицина, Политика, Оккультизм, Коммуникабельность, Знание улиц, Наука. Благодаря своей человечности Призрачные волки могут развивать их по цене *новый уровень x2* вместо *x3*.

- У духов не так уж много причин враждовать с Цихитра Нумеа. Если у них есть возможность напасть на Отверженного или Призрачного волка, *скорее всего*, они выберут простого Урата.

- Призрачные волки получают бесплатный уровень одного из следующих Преимуществ: Союзников, Контактов, Ресурсов, Слуг или Статуса.

Если Призрачный волк вступит в официальное племя Урата, он утратит доступ к вышеописанным привилегиям (хотя уже приобретённые Навыки и Преимущества останутся с ним).

Сюжетные зарисовки

- **Выбор сторон:** Этот сценарий предполагает, что ваш персонаж не состоит ни в одном из племён Урата, однако в целом признаёт их традиции и законы. Тем не менее, судьба сводит его с группой оборотней, называющих себя Ложей инакомыслия. Эти Цихитра Нумеа, представленные сразу несколькими стаями, затаили обиду на местных Отверженных, которые обращаются с ними как с жалкими псами, а не достойными потомками Отца Волка. Они уже успели обзавестись тотемом – хаотичным духом по имени Двуликая молния – и теперь собирают тайную армию недовольных.

- **В изгнании:** По той или иной причине ваш персонаж – или даже вся стая – вынужден жить за пределами социума Отверженных. Вероятнее всего, его изгнали за нарушение клятвы или другое преступление. Тем не менее, недавно местные оборотни подверглись странному гипнотическому эффекту, который заставил их наброситься друг на друга. Уже который день они живут лишь затем, чтобы найти новую жертву и разорвать ей глотку, однако очевидно, что они делают это не по собственной воле. Что хуже всего, со всех сторон подтягиваются враги – будь это Чистые, одержимые или Азлу, которым давно не приходилось пробовать сочное мясо Урата на вкус. Ваш персонаж (или его стая) –

единственный, кто может их спасти и, вероятно, взамен получить их прощение. Другое дело, что он может просто бежать.

- **Чудовищный профсоюз:** В этом сценарии стае Призрачных волков удаётся наладить целую сеть взаимной поддержки между представителями разных оккультных сообществ. Они могут и не считать себя настоящими друзьями, однако они согласуют друг с другом все важные решения и прикрывают друг другу спину. Вампиры стараются не убивать людей слишком часто. Маги следят за тем, чтобы их заклинания не породили зловещих духов. Взамен оборотни защищают их от других опасностей. Проблемы начинаются тогда, когда в городе появляется крупная стая Отверженных, у которых иной взгляд на сложившуюся ситуацию.

Глава вторая: Мясо

В этой главе приведены новые игромеханические элементы – от расширения списка Даров, Преимуществ и ритуалов до введения новых опциональных правил. Если Рассказчику хочется увидеть эти элементы уже в ближайшей игре, при желании он может предоставить игрокам дополнительные очки Преимуществ или других способностей уже на стадии создания персонажа.

Старые Преимущества

Для начала подумайте о незначительном изменении роли следующих Преимуществ в мире Отверженных:

- **Союзники:** Игроки могут приобретать Союзников (местные оборотни) для отражения связей со всеми местными Урата – а не конкретными индивидами. Равным образом, они могут выбрать Союзников (местные духи) для изображения дружественных отношений с большинством обитателей Тени на пределах своей территории.

- **Контакты:** Ничто не мешает оборотню обзавестись Kontakтами с местными волкокровными, духами первого и второго Ранга и даже Чистыми – хотя в последнем случае игроку рекомендуется определиться, хочет ли персонаж взаимодействовать непосредственно с Чистыми (и тем самым рисковать навлечь на себя гнев местных Урата) или с людьми и духами, предоставляющими информацию о Чистых.

- **Наставник:** Персонаж может обладать Наставником в виде более опытного Отверженного или мощного духа. Тем не менее, оба варианта сопряжены со своими ограничениями. Если персонаж обладает Наставником среди оборотней, он должен либо подчиняться другому игроку (персонаж которого состоит в той же стае), либо взаимодействовать с оборотнем за пределами своей стаи – что может вызвать вопросы о его преданности своим соратникам. Отдельно стоит заметить, что формирование тесных связей с конкретным представителем стаи (или оборотнем из другой стаи) вместо *всей* родной стаи считается преступлением против Гармонии 5 уровня.

Если же персонаж доверяет наставничество старому духу, тот может требовать от него выполнения непостижимых заданий или открывать его разуму тайны, не предназначенные для простых оборотней.

- **Слуга:** Оборотни часто находят Слуг из числа простых смертных или волкокровных. Некоторые оборотни подчиняют себе других Отверженных, однако в этом случае следует вновь повторить оговорку насчёт преступления против Гармонии 5 уровня.

Новые Преимущества Ментальные Преимущества Лунное благословение (•)

Требования: Второй уровень Навыка, связанного со знаком

Эффект: Когда в небе светит луна вашего знака, вы добавляете +1 дайс к проверке Навыков, связанных с этим знаком.

Недостаток: Персонаж должен видеть луну, а не просто действовать в период определённой фазы.

Эфемерное чутьё (•• или ••••)

Эффект: Персонаж способен буквально учуять духовный резонанс того места, в котором он находится. На втором уровне этого Преимущества он может пройти в этих целях проверку Интеллекта + Оккультизма один раз за сцену. Четвёртый уровень позволяет учуять аналогичным образом ближайший источник Эссенции. Кроме того, если

персонаж обладает четвёртым уровнем этого Преимущества, но проваливает бросок, он может попытаться снова на следующий же раунд – и так до получения успеха.

Привязанность к луне (••)

Эффект: Вне зависимости от вашего знака вид полной луны наполняет вашего персонажа священной яростью. Принимая обличье Гауру при свете полной луны, он может провести в этой форме на один раунд дольше. Тем не менее, если он *не* принимает этот облик при свете полной луны, он получает штраф -1 к проверкам Самообладания, который снимается только после того, как он перекинется в облик Гауру хотя бы на один раунд.

Физические Преимущества

Боевой стиль: Клык и коготь (от • до •••••)

Требования: Сила ••, Ловкость ••, Выносливость •• и Рукопашный бой ••

Эффект: Вместо того, чтобы полагаться в формах Урхан и Уршул на одни лишь инстинкты, ваш оборотень дополняет их сдержанностью, дисциплиной и другими плодами длительной тренировки.

Охотничий глаз (•): Проведя один раунд за изучением противника, персонаж автоматически распознаёт его слабое место и понижает его Защиту на -1 до конца схватки.

Со всех сторон (••): Персонаж вьётся вокруг противника, заставляя его отвлекаться и наносить удары по воздуху. Пройдите обычную проверку атаки. В случае успеха вы не наносите урона, однако ближайшая атака игнорирует Защиту противника.

Рывок (•••): Если ваша атака приносит сумму успехов, превышающую Размер противника, тот падает наземь. Пока он не встанет, любые атаки против него будут проходить с бонусом +2. Тем не менее, ваша Защита падает на -2 пункта до конца этого раунда.

Ярость (••••): Пожертвовав своей Защитой в текущем раунде, вы получаете возможность пройти сразу две проверки атаки против одного противника. Один удар вы наносите когтями. Другой – клыками, причём он (и только он) проходит с бонусом +1.

Вскрытие глотки (•••••): Вложив очко Воли, вы можете напрыгнуть на противника и попытаться разорвать ему горло. Вы не получаете бонуса +2 за счёт своих зубов, однако в случае успеха наносите +2 очка урона автоматически.

Управление метаболизмом (••)

Требования: Выносливость •••

Эффект: Ваш персонаж привык жить среди людей. Это означает, что время от времени ему нужно скрывать свою сущность от посторонних глаз. В любой ситуации, в которой нечеловеческая регенерация могла бы выдать окружающим вашу монструозную сущность, вы можете пройти проверку Выносливости + Выживания. В случае успеха вам удаётся симитировать шок, приступ боли, одышку и другие виды “нормальной” реакции организма на стресс. По усмотрению Рассказчика, в критических ситуациях персонажу может потребоваться вложить очко Воли.

Социальные Преимущества

Звериная энергетика (•••)

Эффект: Звериная живость и энергетика делает вас притягательным в глазах представителей противоположного пола, однако вызывает ревность у ваших соперников. Вы понижаете Социальные штрафы от Древнего зова на -2 единицы при общении с теми, кому нравится ваша первозданная энергетика, но получаете штраф -1 на общение с возможными соперниками.

Взгляд хищника (••)

Требования: Внушительность •• и Запугивание ••

Эффект: Ваш взгляд заставляет людей почувствовать себя так, словно они столкнулись с буквальным волком в человеческом облике – что недалеко отстоит от правды. Вы получаете +1 дайс к проверкам Внушительности и Манипулирования всегда, когда ваш звериный взгляд может сыграть вам на руку. По очевидным причинам, иногда это может привести к противоположному эффекту.

Новые Недостатки **Ментальные Недостатки**

Антропоцентричность: Вы так и не привыкли к своим нечеловеческим обличкам, а потому всегда, когда это возможно, стараетесь обходиться формами Хишу и Далу.

Самоуверенность: До Первого превращения вас считали слабым. Теперь вы стали настолько сильнее, что регулярно переоцениваете своё могущество.

Физические Недостатки

Неудачная регенерация: Каким-то образом нанесённое вам ранение затянулось не так, как надо. Возможно, регенерация поставила кость под неправильным углом или ослабила сухожилия. Вы получаете на -1 очко Здоровья меньше, чем должны были по стандартным правилам.

Слабый нюх: Возможно, всю жизнь вы курили сигары. Возможно, вы просто родились с врождённым физическим пороком. Так или иначе, при проверках Восприятия, связанных с нюхом, вы получаете на -2 дайса меньше.

Аллергия на серебро: Серебро наносит вам больше вреда, чем другим Отверженным. Вы получаете очко агgravированного урона, даже когда просто касается серебряного изделия. Из-за этого недостатка другие оборотни даже могут спутать вас с Чистым.

Социальные Недостатки

Дисгармония: До Первого превращения ваш персонаж придерживался строгого кодекса чести. Теперь Гармония призывает его совершать поступки, которые кажутся ему аморальными. Вы получаете очко опыта каждый раз, когда рискуете потерей Гармонии, совершая то, что кажется вам нравственным с человеческой точки зрения.

Голливудский синдром: Из-за необъяснимой аномалии вы напоминаете оборотня из современной мифологии. Возможно, ваши брови срослись в одну густую полосу. Возможно, ваш указательный и безымянный палец обладают одной длиной. Так или иначе, некоторые люди действительно начинают подозревать в вас нечеловеческое существо.

Одинокий волк: Возможно, вы боитесь навредить окружающим людям или, напротив, презираете их всех до последнего. По той или иной причине, вы избегаете общества простых смертных.

Материалист: Ваш персонаж настолько убеждён в ирреальности Тени, что с трудом заставляет себя всерьёз воспринимать даже тех созданий, которые обращаются к нему напрямую. До определённой степени он продолжает верить, что они ему только привиделись. А это не может не создавать проблемы.

Новые Дары

Из одиннадцати Даров, описанных далее в этой книге, лишь пять обладают привязкой к определённым племенам.

Грозовые владыки – Альфа

Кровавые когти – Битва

Железные ваятели – Слияние

Костяные тени – Кончина

Охотники во тьме – Преследование

Остальные Дары считаются общими, хотя Рассказчик вполне может привязать их к определённым знакам и племенам. В последнем случае будет целесообразным расширить и список Даров, доступных Чистым.

Альфа

Запах грешника (•)

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Интеллекта + Эмпатии + Чести против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы, персонаж может понять, испытывает ли она чувство вины за совершённое ей деяние. Это не позволяет автоматически распознать само преступление.

Аура вожака (••)

Вложив очко Воли и сделав бросок на Самообладание + Запугивание + Честь против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы, персонаж окружает себя аурой статусности и авторитета. До окончания сцены он может заменять показатель Защиты значением своего Самообладания или Запугивания – но только при столкновении с этой жертвой.

Вкус порока (•••)

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии + Мудрости, персонаж узнаёт о Недостатках жертвы. До окончания сцены он получает бонус +2 к любым проверкам противостояния этой жертве, включая броски атаки.

Воля господина (••••)

Вложив 2 очка Эссенции, персонаж делает себя неуязвимым для мистических сил, влияющих на рассудок. Никаких проверок не требуется, однако эффект длится лишь до конца раунда.

Вой предводителя (•••••)

Вложив 3 очка Эссенции и пройдя проверку Внушительности + Запугивания + Славы – Решительности противника, персонаж лишает его возможности использовать свои мистические силы на протяжении одного раунда за успех. Это влияет даже на способность изменять форму, если только противник не впал в Смертельную ярость.

Битва

Облик Фенрира (•)

Вложив очко Воли и пройдя проверку Внушительности + Запугивания + Славы против Решительности + Самообладания жертвы, персонаж понижает её Инициативу на -2 единицы.

Подрезание сухожилий (••)

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Внушительности + Запугивания + Чести против Выносливости + Древнего зова жертвы, персонаж ополовинивает её Скорость до конца сцены.

Свирепство (•••)

Вложив два пункта Эссенции и пройдя проверку атаки, персонаж наносит +1 дополнительное очко урона и налагает штраф -2 на все проверки своих врагов в этом раунде.

Первородная ярость (••••)

Вложив 2 очка Эссенции, персонаж добавляет свой Древний зов к любым проверкам атаки до окончания сцены.

Смертоносный вопль (•••••)

Вложив два пункта Эссенции и пройдя проверку Внушительности + Запугивания + Славы против Решительности + Древнего зова жертвы, оборотень понижает Защиту и боевой запас дайсов противника на -3 единицы до конца сцены.

Слияние

Теневой плащ (•)

Вложив 1 очко Эссенции, персонаж налагает штраф -3 на любые попытки заметить его в Тени.

Языковой дар (••)

Вложив по очку Эссенции за каждого собеседника, персонаж наделяет себя способностью понимать их речь. Тем не менее, он не может говорить на незнакомом языке сам.

Соппротивление ядам (•••)

Вложив очко Эссенции, персонаж полностью выводит яд из организма.

Охотничья маскировка (••••)

Вложив 3 пункта Эссенции, персонаж устраняет штрафы Древнего зова к Социальному взаимодействию с людьми до окончания сцены.

Отмена проклятия (•••••)

Вложив 3 очка Эссенции и пройдя проверку Гармонии, персонаж лишает себя любых мистических сил, включая регенерацию и Древний зов. “Проклятие” возвращается с наступлением темноты.

Тьма

Темновидение (•)

Пройдя проверку Сообразительности + Самообладания + Мудрости, персонаж наделяет себя способностью видеть в кромешной тьме на протяжении 30 секунд за каждый успех.

Аура страха (••)

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Внушительности + Эмпатии + Чистоты, персонаж окружает себя аурой необъяснимой тревоги. Все, кто видит его в текущий момент, теряют -1 дайс от ближайшей проверки Самообладания.

Теневой шаг (•••)

Вложив два пункта Эссенции и пройдя проверку Манипулирования + Скрытности + Хитрости, персонаж делает шаг в сторону ближайшей тени и появляется в другом затенённом месте в пределах нескольких ярдов, точное число которых равно удвоенному Древнему зову.

Лунные когти (**)**

Для использования этого Дара оборотень должен укрыться в тених и подготовиться к проведению внезапной атаки. Непосредственно перед ударом он может вложить очко Воли и пройти проверку Силы + Скрытности + Славы – Самообладания жертвы. В случае успеха он проводит атаку по обычным правилам, причём жертва не получает возможности пройти проверку Сообразительности + Самообладания в попытке засечь персонажа. Более того, она проходит эту проверку на следующий раунд и в случае провала теряет ближайшее действие.

Ночная слепота (***)**

Вложив два пункта Эссенции и одно очко Воли, персонаж должен пройти проверку Сообразительности + Оккультизма + Чести – Самообладания жертвы. В случае успеха он лишает жертву зрения на один раунд за каждый успех. При желании он может превратить использование этой способности в продолжительное действие: в этом случае он тратит Эссенцию и Волю только в первом раунде, однако продолжает делать броски на Сообразительность + Оккультизм + Честь – Самообладание противника раз в две минуты. Как только ему удаётся накопить 20 успехов, жертва теряет зрение навсегда.

Кончина

Страх смерти (•)

Вложив очко Воли и пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии + Мудрости против Решительности + Древнего зова жертвы, персонаж узнаёт, каким способом жертва боится умереть больше всего.

Глазами усопшего (••)

Взглянув на тело умершего, персонаж может вложить очко Эссенции и пройти проверку Интеллекта + Эмпатии + Чести. В случае успеха он узнаёт о предмете или человеке, расставание с которым вызывает у души покойного наибольшее сожаление. В случае с людьми оборотень узнаёт их имена и отношение к усопшему: например, “Это Мэри, моя дочь”.

Посмертная маска (•••)

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Интеллекта + Выживания + Мудрости, персонаж создаёт гипнотическую иллюзию, которая превращает нанесённые ему раны в травмы, не совместимые с жизнью. Тем самым он может обмануть противника, заставив его поверить, что он действительно расправился с протагонистом.

Костяное проклятие (**)**

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Внушительности + Оккультизма + Славы, персонаж налагает штраф -4 на ближайшие три проверки жертвы, включая броски на дегенерацию (вроде проверок Нравственности и Гармонии).

Образ смерти (***)**

Вложив два пункта Эссенции и пройдя проверку Сообразительности + Запугивания + Чистоты, персонаж заставляет жертву увидеть её собственную смерть. Из-за сильнейшего шока жертва получает штраф -2 к любым проверкам. Этот штраф остаётся в силе на протяжении недели. Если только жертва не прибегнет к мистическим силам, в будущем она умрёт именно так, как увидела в этот короткий миг.

Стойкость

Бдение (•)

Вложив очко Воли, персонаж наделяет себя повышенной выносливостью. Он может не спать и не отдыхать на протяжении ближайших 12 часов. На протяжении этого периода он может обратиться к этому Дару снова, чтобы продлить его эффект ещё на 12 часов. Когда этот период наконец истекает, персонаж окончательно выдыхается. Ему потребуется длительный сон, прежде чем он сможет использовать какие-либо Дары.

Марафон (••)

Пройдя проверку Выносливости + Атлетики + Чистоты, персонаж удваивает свою Скорость на один час за каждый успех.

Неудержимый охотник (•••)

Вложив очко Воли и пройдя проверку Решительности + Выживания + Чести, оборотень делает себя устойчивее к последствиям большинства повреждений. Выражаясь конкретнее, он не проходит проверки на потерю сознания и не страдает от кровопотери. Убить его может только прямое нанесение смертельного удара.

Эффект длится на протяжении одного раунда за каждый успех.

Через боль (••••)

Вложив очко Воли и пройдя проверку Выносливости + Атлетики + Славы, персонаж превращает штрафы за получение ран в равнозначные бонусы. Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

Наследие (•••••)

Для использования этого Дара оборотень должен быть абсолютно уверен, что ему предстоит умереть буквально в ближайшие несколько секунд. Вложив 3 очка Эссенции и 2 пункта Воли, персонаж выкрикивает проклятие, наполняя его первозданной яростью. Хотя Рассказчик волен несколько модифицировать результаты проклятия (например, смягчив его), в целом этот Дар гарантирует, что тёмное пророчество протагониста сбудется. Если персонаж проклинает своего убийцу на смерть, тот умирает в течение года.

Информация

Чувство потока (•)

Пройдя проверку Решительности + Компьютера + Мудрости, персонаж чувствует связь между информацией, её источником и её адресатами. Например, оборотень может почувствовать контакт между уличным знаком и несколькими людьми, которые его читают как раз в текущий момент. Иногда это позволяет сделать вывод о наличии тайного значения в определённом носителе информации. Например, если среди толпы молодых людей только один внимательно читает текст, выпарапанный на заботе, вероятно, только ему одному известно, что текст содержит зашифрованное послание.

Чувство потока работает на протяжении одной минуты за каждый успех.

Языки (••)

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Сообразительности + Образования + Хитрости, персонаж наделяет себя пониманием, но не *знанием* другого языка. Таким образом, он может понимать, о чём говорят двое иностранцев или что написано в древней рукописи, однако он не сможет вмешаться в беседу или написать что-либо на этом же языке. Успех позволяет понять смысл одной беседы или одной главы книги.

Вавилонская башня (•••)

Вложив 3 очка Эссенции и пройдя проверку Манипулирования + Убеждения + Славы против Самообладания + Древнего зова каждой жертвы, персонаж лишает противников возможности понимать любой язык, включая язык жестов. Всего он может выбрать до пяти жертв, которые обязательно должны принадлежать к одной общей группы (хотя бы в широком смысле – например, к одной банде или стае). С игромеханической точки зрения это означает, что до конца сцены эти персонажи не могут участвовать в коллективной работе и получают штраф -2 на любые попытки хотя бы догадаться о том, что им говорят.

Стеганография (••••)

Для подготовки к использованию этого Дара оборотень проходит продолжительную проверку Интеллекта + Обмана + Хитрости. Каждый бросок отражает 10 минут сосредоточения. Всего требуется набрать 10 успехов. Как только персонаж это сделает, он сможет вкладывать в свою речь скрытый смысл, который будут понимать лишь те, кому он доверяет. Всякий раз, когда он будет произносить что-либо в толпе, он сможет вкладывать по одному очку Эссенции за каждого адресата, которому он хочет пережечь тайное сообщение. В этом случае окружающие услышат только обычную реплику. Доверенные адресаты услышат оба послания. Эффект сохраняется до окончания сцены.

Игра слов (•••••)

Вложив два пункта Эссенции и пройдя проверку Сообразительности + Убеждения + Мудрости – Самообладания, персонаж либо мешает жертве говорить внятно, либо искажает понимание её слов в разуме нескольких собеседников.

В первом случае оборотень призывает духа информации запутать мысли говорящего так, чтобы окружающие практически не могли понять, что он имеет в виду. В этом случае до окончания сцены все его собеседники будут проходить проверки Решительности + Убеждения в попытке хотя бы примерно понять смысл его слов.

В случае искажения слов в чужом разуме персонаж должен выбрать небольшую группу адресатов – например, “тех, кто согласен с говорящим”. После этого персонаж вкладывает очко Воли и меняет не сами слова, а их трактовку в разуме слушателей. Например, несколько Чистых, слушающих Огнерождённого, могут прийти к выводу, что он призывает не обращать внимания на местных Урата, хотя в действительности его слова были направлены резко против Отверженных.

Стая

Сеть запахов (•)

До тех пор, пока персонаж хотя бы примерно знает, где находятся члены его стаи, он может наделять себя способностью видеть их глазами, чують их ноздрями, слышать их ушами и так далее. Радиус этой способности равен ополовиненному значению Древнего зова в милях.

Созыв (••)

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Сообразительности + Экспрессии + Чести, персонаж испускает призывный вой, который пересекает Тень и мгновение спустя начинает звучать на личной территории *стаи*. Все, кто находится на этой территории (включая оспариваемые участки), слышат вой и чувствуют, какой смысл вкладывает в него протагонист.

Братская сила (•••)

Вложив очко Воли и пройдя проверку Самообладания + Эмпатии + Славы, персонаж черпает силы в поддержке своих братьев. Если текущее действие допускает командную работу, все вторичные участники проходят проверки с преимуществом снова-девятъ.

Если по обычным правилам действие не допускает командной работы, персонаж может выбрать одного помощника, который всё равно сможет его поддержать. Более того, он может подключить к командной работе и других членов стаи, вкладывая по очку Воли за каждого.

Синергия (**)**

Вложив два пункта Эссенции и пройдя проверку Манипулирования + Кражи + Хитрости, персонаж может поменять местами значения определённого Навыка у двух членов стаи. В качестве альтернативной возможности он может передать соратнику свой Навык, однако в этом случае он утрачивает Навык целиком и не получает ничего взамен. Специализации также меняются местами.

Эффект сохраняется либо до ближайшего использования этого Навыка любым из участников обмена, либо до захода/восхода луны.

Единство (***)**

Для активации этого Дара персонаж расходует 3 очка Эссенции и 1 пункт Воли. С этого момента и до окончания сцены все члены стаи, находящиеся в пределах нескольких ярдов (точное число которых равно удвоенному значению Древнего зова протагониста), могут вкладывать Волю и Эссенцию друг за друга. Например, один оборотень может потратить пункт Воли, чтобы добавить +3 дайса к проверке своего друга. Тот может вложить пункт Эссенции, чтобы помочь своему товарищу активировать Дар.

Кроме того, каждый раунд все члены стаи могут принимать на себя по очку урона, предназначавшегося их товарищам. Оборотни, потерявшие сознание, выбывают из этого мистического обмена.

Хищничество

Звериное братство (•)

Вложив очко Эссенции, персонаж добавляет +4 дайса к проверкам Знания животных при попытках как-либо повлиять на хищных зверей. Эффект остаётся в силе до захода или восхода луны.

Использование этого Дара считается преступлением против Гармонии 8 уровня. Кроме того, если оборотень прибегает к нему слишком часто, Рассказчик может решить, что ему становится всё труднее развивать Чистоту.

Охотничья стойкость (••)

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Выносливости + Выживания + Чести, персонаж временно подавляет нужду своего организма в еде, сне и воде. До тех пор, пока эта способность остаётся в силе, он высыпается за половину обычного времени, не нуждается в пище и напивается буквально несколькими глотками воды. Каждый успех продлевает действие этой способности на три часа. Персонаж может использовать её несколько раз подряд, однако когда её эффект подходит к концу, он должен хорошенько выспаться и подкрепиться.

Свирепая охота (•••)

Вложив 3 очка Эссенции + 1 пункт Воли и пройдя проверку Ловкости + Атлетики + Чистоты, оборотень называет имя своей жертвы и получает благословение духов на её отслеживание. Его чувства приобретают особую остроту (+1), а укусы и удары когтями наносят этой жертве аггравированный урон. Эффект пресекается при ближайшем заходе/восходе луны. Использование этого Дара считается преступлением против Гармонии 4 уровня.

Травля (**)**

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Сообразительности + Запугивания + Славы против Решительности + Древнего зова жертвы, персонаж просит духов отвлечь противника. С этого момента и до окончания сцены любые проверки со стороны жертвы будут проходить со штрафом -2. Тем не менее, как только противник поймёт, что его отвлекают, он сможет пройти проверку Решительности. В случае успеха он сокращает штраф до -1. В случае провала он может попытаться уже на следующий раунд. Тем не менее, сократив штраф до -1, он утрачивает возможность проходить эту проверку.

Братство хищников (***)**

Вложив два пункта Эссенции и пройдя проверку Внутренности + Знания животных + Славы, персонаж призывает к себе всех свободных хищников в пределах нескольких миль. В целом, радиус действия этой способности равен Древнему зову протагониста, однако попытка призвать непосредственно волков или других псовых сокращает радиус на две мили.

Для удобства считайте животных, откликнувшихся на зов, единой сущностью с запасом дайсов, равных их суммарному Размеру. Их атаки наносят летальный урон.

Преследование

Ночное зрение (•)

Игрок делает бросок на Интеллект + Выживание + Честь. В случае успеха персонаж видит в кромешной тьме без каких-либо трудностей и ограничений. Эффект длится сцену. Магические варианты тьмы не подвержены воздействию этого Дара.

Путеводная звезда (••)

Вложив очко Воли, персонаж с абсолютной ясностью понимает, где он находится, и при необходимости вспоминает все маршруты, по которым он путешествовал с последнего заката солнца.

Сверхъестественный запах (•••)

Вложив очко Воли и пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии + Мудрости, оборотень получает возможность учуять любые проявления сверхъестественного мира в пределах 30 футов за каждый успех.

Удар из теней (**)**

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Манипулирования + Скрытности + Хитрости, персонаж может телепортироваться в любое тёмное место в пределах 20 ярдов за каждый успех.

Теневая стая (***)**

Для использования этого Дара оборотень поднимает голову и издаёт беззвучный вой, абсолютно неслышный в физическом мире. В ответ на его зов сам Хикаон-Ур посылает к нему своих союзников в виде чёрных волков.

Волки материализуются в пределах 10 ярдов от протагониста. Их численность зависит от количества Эссенции, которым готов пожертвовать оборотень: одно очко призывает ещё одного волка.

Начиная со следующего же раунда, волки бросаются вслед за жертвой, назначенной протагонистом. Они продолжают преследовать её на протяжении нескольких раундов, число которых равно успехам, полученным при проверке Внутренности + Знания животных + Чистоты.

Призванный волки обладают теми же Атрибутами, Навыками и другими характеристиками, что и оборотень. Их Здоровье равно Здоровью протагониста в обличье Урхан.

Слабость Рефлексия (•)

Пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии + Мудрости, оборотень узнаёт, как именно его слабости сдерживают его стаю. В случае успеха любой бросок на удачу, который игроку придётся сделать на протяжении ближайшей сцены, заменяется броском одного обычного дайса. В случае исключительного успеха Урата сокращает любой штраф на -1 пункт.

Глубины сердца (••)

Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Самообладания + Кражи + Хитрости против Самообладания + Древнего зова жертвы, персонаж наделяет её новым Пороком до конца сцены. При желании персонаж может наделить Пороком и самого себя. Новый Порок временно заменяет старый.

Использование этого Дара на другом оборотне считается преступлением против Гармонии 6 уровня.

Душа труса (•••)

Вложив 3 очка Эссенции и пройдя проверку Решительности + Эмпатии + Чистоты против Решительности + Древнего зова противника, персонаж наполняет его сердце чувством отчаяния и страха. До тех пор, пока жертве не удастся как следует выспаться, она не сможет восстанавливать Волю за счёт своей Добродетели и, вероятно, будет вести себя трусливее, чем обычно.

Тайная половина (••••)

Вложив очко Воли и пройдя проверку Самообладания + Обмана + Славы, оборотень скрывает от окружающих свою слабость. Это может быть что угодно, от низкоразвитого Атрибута или подорванной Гармонии до психического отклонения или Порока. До окончания сцены персонаж игнорирует свою слабость. Например, он не только не тратит очка Воли при попытке удержаться от удовлетворения своего Порока, но и восстанавливает один пункт этой характеристики. Слабый Навык временно получает стандартные два очка. Психические отклонения не влияют на разум и поведение протагониста.

Тем не менее, если персонаж слишком часто прибегает к этой способности, Рассказчик может временно заблокировать ему доступ к развитию Чести. Особенно это касается Грозных владык.

Крах (•••••)

Вложив два пункта Эссенции и один пункт Воли, герой проходит проверку Сообразительности + Кражи + Чести –Решительности противника. В случае успеха он вызывает у жертвы сильнейший приступ депрессии. С этого момента противник сможет лишь передвигаться с ополовиненной Скоростью: для совершения более значимых действий ему придётся вкладывать по очку Воли за раунд. Его Защита падает до нуля.

Этот эффект длится по два раунда за каждый успех, полученный оборотнем. Если жертва доживает до окончания этой искусственной депрессии, она проходит проверку текущей Гармонии из-за крушения своих моральных опор.

Ритуалы

Ниже описаны две новые разновидности ритуалов: охотничьи, которая повышают шансы Отверженных на поимку добычи, и сезонные, которые проводятся от одного до нескольких раз в году для наделения всех местных оборотней мистическими преимуществами.

Охотничьи ритуалы

Призыв безоблачного неба (••)

Ритуалист кладёт серебряную монетку в грязную воду, будь это лужа, кастрюля или другая ёмкость. Затем он рисует символ своего лунного знака над глазом, используя в качестве краски собственную кровь. После этого он начинает раскачиваться взад и вперёд, прося небо очиститься от облаков.

На игромеханическом уровне это предполагает продолжительную проверку Гармонии. Всего нужно накопить 15 успехов. Каждый бросок отражает пять минут ритуального действия.

При успешном проведении ритуала небо полностью очищается от облаков на 10 минут за каждое очко Древнего зова ритуалиста.

Прошение чистой дороги (•••)

Ритуалист выбирает определённое место, в котором – по его убеждению – вскоре должна появиться жертва. Возможно, он подкарауливает её у дома. Возможно, он просто вычислил ближайший перекрёсток и знает, что она должна будет проехать по одной из четырёх дорог. Так или иначе, он чертит линии, пересекающие все дороги в текущей локации. Линии можно наносить любым доступным способом. Затем он проходит проверку Гармонии. Всего необходимо набрать 30 успехов. Каждый бросок занимает пять минут.

После проведения ритуала все смертные с уровнем Воли 4 и менее, *помимо* жертвы, начинают испытывать подсознательный страх перед этим местом. Возможно, им неожиданно вспоминаются истории об ограблениях, произошедших на этих дорогах. Возможно, они просто хотят полюбоваться другими пейзажами. Сверхъестественные существа не подвержены этому эффекту, однако могут испытывать необъяснимое беспокойство при мысли об этих дорогах.

Слияние стада (••••)

Ритуалист смешивает свою кровь с маслом. Затем он опускает кончик пальца или когтя в образовавшуюся смесь и медленно наносит круги на двери или окна, напевая бодрую песнь, предназначенную для духов бдения. Когда он завершает обряд, игрок проходит проверку Гармонии. Всего нужно набрать 20 успехов, в то время как каждый бросок отражает минуту пения.

Кроме того, ритуал стоит 1 пункт Эссенции.

Все замки в пределах городского квартала или аналогичной области немедленно запираются. Их можно вскрыть по обычным правилам: ритуал не делает их мощнее, но активирует в самый неудобный для противников момент.

Сезонные ритуалы

Эти ритуалы проводятся только раз в году (в редких случаях – несколько чаще), во время подходящего сезона. Успешное проведение ритуала предоставляет всем участникам свободный запас дайсов, которые они смогут тратить по собственному усмотрению в течение ближайшего *месяца*.

Затраченные дайсы не восстанавливаются, однако оборотень может получить их при следующем проведении ритуала.

Кровавое единение (•••)

Кровавое единение начинается на закате одного из первых дней весны и продолжается до самых сумерек. Участники собираются в круг, часто раздеваясь по пояс, и передают друг другу небольшую миску из дерева или серебра. Получая чашу в руки, каждый оборотень называет своё имя, знак, стаю и племя. Затем он объявляет о своей приверженности стае, племени или самой Луне, и обещает всеми силами защищать что-то особенно дорогое для него (например, свою невесту или духов на своей территории).

После того, как все участники произносят свои имена и клятвы, ритуалист берёт миску и идёт по кругу, предлагая каждому участнику сделать глоток крови и насладиться “Мут, Су, Хисим”, то есть “Кровью, телом и духом”. Ритуалист пьёт последним. Затем он бросает чашу на землю и с воем кидается вперёд. Оборотни срываются с места, на ходу возвращаясь к своим стаям, и проводят массовую, энергичную охоту. Во время охоты ритуалист проходит проверку Гармонии, стремясь набрать 15 успехов и делая по броску раз в десять минут.

По окончании охоты все участники ритуала получают четыре дайса (или семь в случае исключительного успеха), которые они смогут добавлять к любым Социальным проверкам в течение следующего месяца. Тем не менее, ритуал изнуряет их к концу охоты, что налагает штраф -1 на проверки Решительности до начала следующего дня.

Летний пламень (••••)

Лето считается среди оборотней традиционным сезоном войны. Как правило, этот обряд проводят в ночное время, хотя он работает в полную силу даже под ярким солнцем. Всё начинается с появления ритуалиста с факелом в руке. Он встаёт перед оборотнями и призывает их продемонстрировать свою мощь и решимость перед лицом собравшихся духов.

Затем все оборотни разжигают огромный костёр, и по мере того, как он разгорается, участники бросают в него военные трофеи и линчые подношения, посвящая их тотемам племени или стаи.

Бросая трофей в огонь, каждый оборотень сопровождает движение воем, клятвой или боевым кличем. Церемония завершается ещё одним, особенно продолжительным воем во главе с ритуалистом, после чего вожаки стай бросаются вместе со своими соратниками на охоту.

Ритуалист проходит проверку Гармонии. Всего нужно набрать 20 успехов. Каждый бросок отражает 10 минут охоты. По накоплении двадцати успехов участники ритуала получают шесть дайсов (или девять в случае исключительного успеха), которые можно добавлять к любым боевым проверкам в течение следующего месяца. Кроме того, всем оборотням потворствует дух войны. До кона месяца оборотни добавляют +1 дайс к проверкам Выносливости, но теряют -1 от проверок Самообладания.

Духовные лампы (••••)

Этот обряд посвящён духам Тени, однако в каком-то смысле он служит демонстрацией силы и бдительности Урата. Зажигая лампы, привлекающие внимание духов, участники ритуала отправляют духам простое сообщение: “Мы вас видим”. Иногда ритуал проводится на осеннее равноденствие, хотя часто его переносят на поздние числа октября (например, на Хэллоуин).

Каждый оборотень приходит на ритуал со своей лампой. Это могут быть красные свечи с фитилями, изготовленными из волос Урата, или черепа врагов со вставленными в них лампочками.

Затем каждый участник произносит недолгую речь, которая может носить любой характер, однако всегда посвящена духам и несёт всё то же послание. Мы видим духов. Мы ценим тех, кто нам помогает. И мы беспощадны к тем, кто переходит нам дорогу.

Сказав несколько слов, каждый участник уходит в темноту, оставляя лампу в центре участка, отведённого под ритуал.

Как только последний участник уходит в тень, ритуалист проходит проверку Гармонии. Всего ему нужно набрать 20 успехов. Каждый бросок отражает пять минут ритуального сосредоточения.

По накоплении нужной суммы успехов участники обряда получают шесть дайсов (или девять в случае исключительного успеха), которые можно добавлять к любым видам взаимодействия с духами на протяжении следующего месяца.

Тёмные ночи зимы (••••)

Самым мрачным из сезонных обрядов считается зимний ритуал, в ходе которого оборотни делятся друг с другом скудными запасами еды. Пищи должно быть мало, поскольку ритуал служит напоминанием о тяжёлых временах. Как правило, ритуал приходится на день зимнего солнцестояния. В других местах его проводят в новогоднюю ночь или новолуние в конце декабря.

Ритуалист начинает с церемониального приветствия и призыва духов, после чего кладёт в центре небольшую ёмкость с едой. Опять же, пищи должно быть немного: возможно, речь идёт о тощем кролике или, если на ритуал собралось сразу множество оборотней, о туше одного оленя (очевидно, что в последнем случае он не размещается в ёмкости, а располагается в центре собрания).

Затем оборотни вспоминают всех, кто умер в течение последнего года. Каждый участник повторяет имена павших Урата. Наконец, ритуалист делит еду между оборотнями и заявляет, что даже несмотря на скудные запасы продовольствия и суровые зимние холода, Отверженные найдут способ победить врага.

Ритуалист проходит проверку Гармонии. Всего нужно набрать 20 успехов. Каждый бросок отражает 10 минут охоты. Участники ритуала получают шесть дайсов (или девять в случае исключительного успеха), которые они смогут добавлять до конца месяца к действиям, связанным с физической и психической выносливостью.

Фетиши

В книгах **Werewolf: the Forsaken** описаны десятки, если не сотни фетишей. Тем не менее, большинство из них соответствуют одному архетипу: это предметы и инструменты, в которые оборотням удалось заманить или загнать мелких духов.

Ниже описаны две новые модели фетишей: *гаждум*, или призрачные фетиши, и *аппатудум*, или проклятые фетиши.

Гаждум:

Призрачные фетиши

Оборотни постоянно взаимодействуют с миром духов – однако, за исключением Костяных теней, они редко сталкиваются с призраками умерших людей. Тем не менее, некоторым из них удаётся найти предметы, наделённые мистической силой именно благодаря призракам, просочившимся в саму их сущность. Некоторые из Отверженных полагают, что использование таких предметов должно быть нарушением Гармонии, однако, по всей видимости, они ошибаются. Так или иначе, с игромеханической точки зрения ничто не мешает Урата пользоваться таким предметом, не рискуя сойти с ума и утратить свою Гармонию.

- Призрачные фетиши можно покупать за очки Преимуществ – так же, как и обычные фетиши.

- Гаждум привлекают только тех призраков, которые соответствуют их общей сущности: например, в окровавленном топоре будет обитать душа убийцы, а в свадебном кольце – призрак невесты, но – по вполне очевидным причинам – не наоборот.

- С момента использования и до окончания сцены гаждум источают едва уловимый запах смерти, будь это формальдегид или запах могильной земли. Если оборотень хочет найти такой предмет или его владельца в пределах одной сцены после использования гаждум, он добавляет +2 к проверкам восприятия.

- Гаждум обладают мрачными, отрицательными эффектами: они никогда не даруют оборотню положительных чувств, вдохновения или оздоровления.

- Гаждум невозможно создать при помощи ритуала создания фетишей. Кроме того, для их активации оборотень должен вложить очко Воли, поскольку призрак требует от своего хозяина психической энергии. А это значит, что пользоваться гаждум способны не только оборотни.

Пример гаждум:

Обгорелая кукла (•••••)

Этот гаждум остался после авиакатастрофы, в ходе которой самолёт неудачно задел крылом взлётную полосу спустя считанные мгновения после взлёта. Экипаж и все пассажиры погибли, однако среди осколков кто-то нашёл эту обгорелую куклу. Один из её пуговичных глаз уцелел. Другой расплавился и теперь свисает с лица куклы полоской чёрного деформированного пластика.

Если прислушаться, иногда можно услышать, как изнутри куклы доносится голос девочки. Тем не менее, если слушать по-настоящему долго, можно уловить и голоса других пассажиров. Возможно, кукла стала своего рода “чёрным ящиком”, заперевшим внутри души погибших. Возможно, нет. Кто знает?

При активации этой куклы оборотень окружает себя волной пламени, которое загадочным образом не обжигает ни его самого, ни его одежду. Тем не менее, все, кто находится в непосредственной близости от него, каждый раунд получают по четыре очка урона. Пламя продолжает гореть на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно ополовиненной Воле протагониста (с округлением вверх). Все, кого затронули языки пламени, начинают страдать от кошмаров, связанных с авиакатастрофой. Это налагает штраф -1 на любые Ментальные и Социальные действия, которые они будут совершать в пределах ближайшей недели.

Активировать этот гуджум также можно лишь раз в неделю.

Арратудум: Проклятые фетиши

Некоторые предметы обрели мистическую силу не благодаря вмешательству духов или вторжению призраков, а лишь потому, что рядом с ними произошло нечто поистине ужасающее.

- Каждый арратудум обладает одновременно преимуществом и проклятием. Оба эффекта вступают в силу одновременно.
- Благодаря сильному эмоциональному резонансу арратудум оборотни, обладающие проклятыми фетишами, получают +1 дайс к попыткам проникнуть в Тень.
- Арратудум можно приобрести за очки Фетиша.
- Для активации такого фетиша владелец проходит проверку Нравственности (оборотни делают бросок на Гармонию, вампиры на Человечность и так далее). С одной стороны, это означает, что более нравственные индивиды будут активировать эти предметы чаще. С другой, они будут куда больше рисковать нравственным разложением – что, по всей видимости, и является целью самого арратудум.
- Оборотень *не* может избежать броска активации, вложив очко Эссенции.
- Провал при броске активации означает, что персонаж страдает от проклятия, не получая положительного эффекта.
- Полный провал при броске активации вызывает проверку Курута.

Пример арратудум: Чёрный телефон (•••)

Этот арратудум возник в тот момент, когда в тихую хижину горнолыжной базы зашёл человек с растрёпанным видом и абсолютно безумным взглядом. Он достал пистолет и начал методично расстреливать отдыхающих. Кровь нескольких жертв окропила старинный чёрный телефон, стоявший на стойке регистрации. Так и возник этот проклятый фетиш.

Теперь любой оборотень может активировать арратудум, просто пройдя проверку Гармонии. В случае успеха он может обратиться к любому индивиду, которого он встречал на протяжении своей жизни. Адресат не может выкинуть сообщения из головы, как не может и отвечать. Он продолжает слышать всё, что хочет сказать ему оборотень. Всего персонаж может произнести несколько предложений, число которых ограничено его Древним зовом.

Проклятие: Вне зависимости от того, успешно ли персонаж активировал этот фетиш, в течение ближайших 12 часов он будет испытывать трудности с выражением своих мыслей. Постоянные запинки и оговорки лишат его преимущества снова-десять при Социальных проверках, а единицы будут вычитаться из общей суммы успехов.

Гармония

О Гармонии уже неоднократно говорилось как в основной книге правил **Werewolf: the Forsaken**, так и в её дополнениях. Тем не менее, важно понимать, что сами оборотни могут совершенно по-разному относиться к своим нравственным задачам.

В первую очередь следует подчеркнуть, что Гармония изменяет не рациональные убеждения персонажа, а его инстинкты. Гармония не измеряется мозгом, а ощущается сердцем и духом. Она чувствуется, а не оценивается.

По-настоящему полноценным Урата чувствует себя только тогда, когда он уравнивает рассудочность и дисциплину инстинктами и интуицией. Идеальный баланс известен на Первом наречии оборотней как Зисилим – то есть состояние абсолютной уравновешенности человеческого и звериного начала.

К счастью для наиболее человеческих оборотней, приверженность Отверженного простой человеческой Нравственности не конфликтует с Гармонией – во всяком случае, напрямую. Безусловно, жизнь оборотня никогда не обходится без конфликтов и часто подталкивает даже самого нравственного Урата совершать действия, идущие вразрез с человеческими представлениями о справедливости. Однако если Урата *действительно* хочет совершать такие поступки как можно реже, он может совершать искупительные действия каждый раз, когда волчьи инстинкты заставляют его причинять людям вред.

В сущности, как бы парадоксально это ни прозвучало, именно так действуют многие Чистые – по крайней мере те, которые пытаются жить среди людей. Они совершают череду преступлений, после чего намеренно сдерживают себя и стараются восстановить своё человекоподобие – если даже не человечность.

Наконец, как сказал один Элодот, “христиане веками совершают грехи лишь затем, чтобы тотчас же их искупить”. Безусловно, оборотню труднее быть человеческим, чем обычному смертному. Однако этот путь совершенно реален.

Нарушение Гармонии

Если Гармония представляет собой не систему воззрений, а внутренний компас, как ощущается её нарушение самим оборотнем? Ниже представлено только несколько общих идей. Вы всегда можете отыграть последствия дегенерации оборотня и другими методами.

- **Тошнота:** Оборотень чувствует слабость, усталость и даже буквальную тошноту. Эти эффекты вызваны исключительно психологическим стрессом и не имеют ничего общего с физическим недомоганием. Нечто подобное люди чувствуют, когда испытывают сильный приступ раскаяния или когда им приходится наблюдать за страданиями другого человека. Даже если этот эффект не ослабит оборотня, какое-то время ему будет трудно получать удовольствие от еды, секса и жизни вообще.

- **Импульсивность или меланхолия:** Персонаж начинает совершать порывистые, иррациональные действия, постоянно стараясь отвлечь себя от мыслей о совершённом деянии. В качестве альтернативного варианта он погружается в размышления о своих поступках.

- **Замешательство:** Персонаж уходит в себя. На каком-то поверхностном уровне можно сказать, что он ни о чём не думает, хотя в действительности он переживает сильные внутренние волнения. Он может медленно повторять одни и те же слова или пересчитывать кирпичи в стене, на которую смотрит.

- **Боль:** Персонаж чувствует головную боль, которая сводит его с ума – во всяком случае, на метафорическом уровне. Кроме того, он может испытывать сильное чувство вины. Возможно, он даже будет периодически наносить себе лёгкие раны в полусознанной попытке выплеснуть ненависть к самому себе.

- **Фантомная температура:** Оборотню становится жарко или холодно. Он может раздеться или укутаться в тёплую одежду. Возможно, он попробует напиться холодной воды или наестся острой еды. Вполне очевидно, что из-за фантомного характера этой

температуры ни еда, ни одежда, ни физические упражнения не помогут обратно почувствовать себя комфортнее – до тех пор, пока он не примирится с произошедшим.

Тотем

Традиционный призыв Урата обзаводиться тотемами для своих стай иногда вводит новичков в заблуждение. Молодые оборотни нередко приходят к выводу, что тотем должен быть их покровителем или союзником. И хотя *в целом* каждая стая поддерживает сравнительно дружественный контакт со своим тотемом, а редким оборотням удаётся наладить по-настоящему тёплые отношения с духом, в большинстве случаев отношения между оборотнями и тотемами носят характер сделки.

Практически ни один из оборотней не станет *по-настоящему* доверять тотему. Эти создания мыслят иначе, чем оборотни. Даже великие племенные тотемы живут в своём эфемерном царстве. Духи привыкли мыслить императивами и задачами. Они выполняют конкретные функции. И они не станут идти против своей природы – иногда весьма жуткой и зловещей с человеческой точки зрения – ради помощи своим служителям.

Даже поддерживая связи с тотемом на протяжении долгих лет, каждый Отверженный подсознательно задаётся вопросом, действительно ли дух находится на его стороне. А это означает, что некоторые стаи меняют свои тотемы после того, как их спиритические покровители начинают слишком назойливо выражать своё мнение относительно правильного поведения стаи. Другие, более сильные стаи окончательно подминают духа под себя, превращая его в своеобразного раба и угрожая ему расправой в случае неповиновения.

Зачем подобные отношения самим духам? На этот вопрос существа два равноправных ответа. Прежде всего, не все духи вообще заинтересованы в связях с Урата. Многие ненавидят оборотней и охотятся на них с тем же остервенением, с которым охотятся на Отверженных представители Чистых племён. Во-вторых, многим духам выгодно сотрудничество с Отверженными потому, что так они смогут получать больше Эссенции, выполняя руками оборотней определённые дела в мире людей. Если они попытаются вторгнуться в царство плоти, оборотни попытаются их уничтожить или хотя бы изгнать. Вместо этого они принимают законы Урата, взамен получая возможность удовлетворять свои нужды хотя бы частично. Именно такие духи становятся для Урата тотемами.

Новые правила

Если вам хочется усилить роль стаи в жизни каждого оборотня, подумайте о том, чтобы использовать следующие нововведения.

Преимущества

Единство (• или •••)

Эффект: Благодаря глубокой личной связи, богатому опыту взаимопомощи или просто мистическому покровительству своему тотема представители стаи лучше понимают друг друга. Если хотя бы один из членов стаи обладает этим Преимуществом, Социальные проверки внутри стаи проходят с бонусом +1. Всякий, кто разовьёт это Преимущество до трёх уровней, сможет общаться с другими членами стаи, не произнося ни слова. Это означает, что они могут передать смысл приблизительно трёх слов одним взглядом или движением. Например, оборотень может просто взглянуть на товарища и предложить ему подготовить засаду снаружи, не вызывая у окружающих ни малейших подозрений. Равным образом, персонаж может коротким движением показать, кто из нескольких человек в толпе некогда причинил вред их другу, ничего не произнося вслух и не привлекая внимания потенциальной жертвы.

Недостаток: Когда один из членов стаи получает ранение, все персонажи, обладающие третьим уровнем этого Преимущества, получают его штраф за раны. Если от

штрафов страдают сразу несколько персонажей, учитывается наихудший из модификаторов.

Синергия (••)

Эффект: Вы получаете +1 дайс каждый раз, когда проводите командную работу. Тем не менее, если вы вынуждены в одиночку совершить действие, которое обычно выполняется в группе, вы получаете равнозначный штраф (-1).

Стайная тактика

(• + соответствие требованиям)

Эффект: Вы настолько сработались с другими членами стаи, что способны проводить быстрые операции по ликвидации, обезвреживанию и запугиванию противника – и всё это в числе других возможных тактик. Конкретные виды тактик описаны ниже.

Это Преимущество должен приобрести только один член стаи: остальные осваивают тактику автоматически. В то же время, именно этот участник должен удовлетворять требованиям самой тактики.

Стайные тактики

Стайной тактикой называется уникальная разновидность командной работы. Как и в случае с обычным выполнением коллективных действий, один участник становится основным. Другие считаются помощниками. Сначала все помощники делают по одному броску. Затем основной участник делает свой бросок, добавляя успехи своих помощников в качестве модификатора.

В зависимости от конкретной тактики число оборотней, участвующих в проведении одной тактики, может быть ограничено. При создании новых тактик старайтесь не допускать участие более чем пяти оборотней в проведении одной тактики.

Каждая тактика требует одного очка Навыка или Атрибута за каждого двух участников, которые могут принять в ней участие. Вы можете увеличить количество требований, однако в целом оно не должно превышать удвоенного числа участников. Например, если тактику могут выполнять сразу трое Урата, её требования суммарно должны требовать не больше шести очков различных Навыков и Атрибутов.

Кроме того, придумывая новые тактики, определитесь с конкретными бонусами. В целом, чем больше тактика требует от участников, тем более заметный эффект она должна дать. Вот несколько общих соображений – хотя вы ни в коем случае не ограничены этими ориентирами.

Преимущества напрямую зависят от суммарного объёма требований.

Одно-два очка: Враги ополовинивают Защиту в схватке с основным участником, а вторичные участники добавляют по +1 дайсу к атаке.

Три-четыре очка: Основной участник получает один *автоматический* успех. Проверка основного участия не учитывает Защитных характеристик жертвы.

Пять-шесть очков: Один из вторичных участников может перекидывать в этом раунде “девятки”. Основной участник может выполнить сразу два мгновенных действия.

Семь-восемь очков: Основной участник перекидывает “девятки”. Успехи вторичных участников добавляют *успехи*, а не простые модификаторы к проверке основного исполнителя.

Девять-десять очков: Все вторичные участники перекидывают “девятки”.

Примеры стайных тактик

Настойчивая просьба

Участники: 2

Требования: Сила ••, Запугивание •

Эффект: Один из участников принимает обличье Далу, хватает жертву сзади и поднимает её на несколько дюймов над землёй. Если захват проходит успешно, основной исполнитель подходит к жертве спереди и начинает беседу. Его ближайшая проверка Внушительности + Запугивания получает бонус в размере успехов вторичного участника при захвате + ещё 1 дайс. При этом жертва не делает ответных бросков и не вычитает своё Самообладание из проверок основного участника.

Плохой полицейский, ужасный полицейский

Участники: 2

Требования: Внушительность •••, Запугивание •

Эффект: Вторичный участник проходит проверку Внушительности + Запугивания, пытаясь надавать на жертву. В случае успеха он не только добавляет к проверке основного участника бонус в размере своих успехов, но и позволяет ему заменить штрафы Древнего зова к Социальным проверкам аналогичным бонусом.

Консервный нож

Участники: 2

Требования: Сила ••, Рукопашный бой ••

Эффект: Вторичный участник – как правило, принимающий облик Уршул или Урхан – напрыгивает на противника и когтями сдирает с него полоску брони, кожи, шкуры или одежды. Это предполагает проверку Силы + Рукопашного боя. В случае успеха он не наносит врагу повреждений, однако основной участник добавляет его успехи в качестве бонуса к своему броску и игнорирует броню противника целиком.

Глаза в толпе

Участники: 4

Требования: Сообразительность •••, Самообладание ••••

Эффекты: Найти кого-то в толпе посреди современного города может быть не просто тяжёлой, но и даже невыполнимой задачей. Однако привыкнув к этой тактике, четверо оборотней могут рассеяться по разным уголкам толпы, стараясь не приближаться друг к другу и общаться только кивками и взглядами. Первые три участника проходят проверки Сообразительности + Самообладания. Основной участник не только добавляет к аналогичной проверке бонус в размере успехов своих товарищей, но и делает свой бросок с преимуществом снова-девятнадцать.

Гурьба

Участники: 3

Требования: Сила •••, Рукопашный бой ••

Эффекты: Эта тактика инвертирует правила коллективной работы в том отношении, что основными бонусами пользуются вторичные участники, а первое действие выполняет основной.

Один оборотень набрасывается на противника, стараясь сбить его с ног. В этом случае он проходит обычную проверку атаки. Если нанесённый им урон превышает Размер противника, тот падает наземь и не может подняться, пока не пройдёт проверку Силы + Атлетики со штрафом, равным Размеру самого крупного оборотня среди нападающих.

Остальные участники проходят проверки атаки с суммарным бонусом +3 (+1 за саму тактику и +2 за нанесение ударов лежащему).

Добрый самаритянин

Участники: 3

Требования: Манипулирование •••, Обман ••

Эффекты: Двое Урата в обличье Далу нападают на жертву в безлюдном месте, проходя проверки Внушительности или Силы + Запугивания. Затем появляется основной участник в обличье Хишу, который “прогоняет” их и втирается в доверие к “спасённой” жертве благодаря проверке Манипулирования + Обмана с типичными бонусами в размере успехов своих помощников и ещё +3 дайсами.

Грызня за кости

Участники: 2

Требования: Сила •••, Рукопашный бой •

Эффекты: Двое оборотней принимают обличье Урхан или Уршул и хватают жертву за конечности, растаскивая её в сторону. Первый проходит проверку Силы + Рукопашного боя, нанося урон в обычном объёме. В случае успеха второй проходит ту же проверку, и если ему удаётся нанести хотя бы очко урона, суммарные повреждения возрастают ещё на +2 единицы.

Глава третья: Кости

Союзы и протектораты

Как правило, оборотни абсолютно преданы членам своих стай – но крайне подозрительны к остальным. Даже племенные связи чаще всего ограничиваются взаимным признанием заслуг. Тем не менее, иногда оборотням приходится выполнять глобальные задачи и координировать деятельность сразу нескольких стай. Возможно, им довелось столкнуться не просто со сворой Бешилу, а буквально с тысячами голодных крыс. Возможно, они нашли по-настоящему мощный локус, который никогда – *никогда* – не должен попасть в руки врага. Возможно, они объявили тотальную войну Чистым на территории целой области.

В таких ситуациях стаи могут хотя бы временно отказаться от привычной анархии и пожертвовать частью личной свободы, чтобы сплотиться в действительно крупную организацию. Кроме того, нередко бывает так, что по меньшей мере *половина* оборотней не собиралась объединяться в какие-либо организации, пока этого не сделала другая половина. Иными словами, когда несколько стай начинают обретать политический вес и наступают на территории своих менее организованных соседей, последние объединяются в собственную организацию уже поневоле – хотя бы просто для того, чтобы защититься от конкурентов.

Чаще всего подобное объединение называется выводком, хотя известен и более официальный термин – протекторат. Что может сплотить сразу несколько стай Урата в протекторат или выводок? В первую очередь – общая цель, хотя многие из них сотрудничают потому, что это удобно. Например, если одна стая всё ещё не нашла себе территорию, но привыкла к ожесточённым сражениям, другая стая может и поделиться с ней ценными землями взамен на готовность защищать её от Чистых.

Увы, протектораты редко продерживаются долго. Уже спустя несколько месяцев многие из них распадаются из-за стайных инстинктов, взаимного недоверия или простой неготовности многих оборотней к выполнению обязательств не только перед своим вожаком, но и перед массой других Отверженных.

Чистота в количестве

Чистые не только собираются в протектораты, но и делают это гораздо чаще Отверженных. Они скреплены ненавистью к одному врагу, служат одинаково агрессивным тотемам и следуют более однородной идеологии (в отличие от Урата, которые часто проводят между собой чёткие границы хотя бы по племенному признаку). Большинство из них называют свои союзы “конфедерациями”, однако это лишь вопрос термина.

Появление конфедерации Чистых на горизонте может стать ещё одной веской причиной, по которой Урата могут попробовать объединиться в протекторат. Впрочем, эффективность конфедераций не стоит преувеличивать. Далеко не одна конфедерация развалилась после того, как Чистые одержали несколько первых побед и начали грызться между собой за трофеи – к огромному удовольствию Лунных племён, которые получали возможность перегруппироваться.

Кровавая политика

Прежде чем мы перейдём к рассмотрению конкретных видов протекторатов, стоит отдельно заметить, что их использование позволяет ввести в **Werewolf: the Forsaken** столь редкие для неё политические элементы. Если ваши игроки давно хотели поиграть в социальную драму или политическое противостояние, однако вы не знали, как адаптировать эти сценарии к сеттингу **Werewolf**, это ваш выход.

Виды союзов

Протектораты необычайно редки, однако на протяжении долгой истории взаимодействия между оборотнями они возникали в достаточном количестве, чтобы можно было говорить об их видах.

Ниже описаны типы выводков (или протекторатов, если вам больше подходит официальный термин), которые хотя бы время от времени возникают на территории оборотней. Помимо прочего, они предоставляют своим участникам определённые преимущества, но в то же время создают неизбежные осложнения, которые также зависят от конкретного типа союза.

Рассказчики могут использовать их как есть, адаптировать под конкретный город или придумывать новые виды союзов. Как всегда, выбирайте то, что раскроет вашу историю.

Стайная гегемония

Одна стая господствует над остальными. Она пользуется львиной долей прав и уважения – иногда благодаря заслуженному авторитету, но иногда только потому, что другие оказались слабее и позволили себя подчинить.

Преимущества: Ведущая стая получают +1 дэйс ко всем Социальным проверкам при работе с другими Урата. Взамен остальные могут быстрее развивать Навыки и Специализации, уже освоенные представителями господствующей стаи. Приобретение таких Навыков и Специализаций стоит на 1 очко опыта меньше.

Недостатки: Всё лучшее отходит в руки вожаков. Трофеи достаются победителям. Потенциальные союзники предпочитают работать с ведущей стаей, а не с их приспешниками. Это означает, что приобретение таких Преимуществ, как Союзники, Статус, Контакты и Фетиш, стоит на 1 очко опыта больше.

Вероятность успеха: Около 60%. Оборотни подсознательно чувствуют необходимость подчиняться сильному лидеру и вполне могут пожертвовать частью личной свободы, если действительно уважают (или боятся) членов ведущей стаи.

Одинокая автократия

Выводком правит всего один оборотень. Он обладает величайшим авторитетом и властью. У него нет собственной стаи: все подчиняются ему на равных.

Преимущества: В зависимости от могущества автократа, все местные оборотни получают Наставника третьего, четвёртого или даже пятого уровня. Сам вождь приобретает Экспрессию, Запугивание, Убеждение и Обман за половину стоимости.

Недостатки: Подобная система правления мало подходит оборотням, и уже спустя несколько месяцев они начинают чувствовать откровенное недовольство. Они редко выплёскивают его на самого лидера и вместо этого начинают грызться между собой. За каждый месяц, прошедший с начала формирования автократии, они получают растущий штраф -1 к Социальным проверкам, основанным на открытом общении (иными словами, штраф *не* получают проверки Запугивания и Обмана, но он точно коснётся Коммуникабельности, Убеждения и Экспрессии). Штраф останавливается на отметке -5, однако если после пяти месяцев правления автократ наносит любому оборотню хотя бы очко летального или аггравированного урона, окружающие проходят проверку Смертельной ярости.

Вероятность успеха: В качестве временной меры оборотни вполне могут принять такую систему правления (около 60%). Если спустя какое-то время автократ начинает использовать обретенную власть для долговременного укрепления своих позиций, вероятность успеха сокращается в лучшем случае до 20%.

Волчий парламент

Несколько избранных лидеров принимают решения за остальных Урата. В девяти случаях из десяти это предполагает создание совета из вожаков всех местных стай. В

более редких случаях совет представлен пятью старейшими оборотнями или пятью обладателями наивысшего Почёта.

Преимущества: Развитие *неосновных* видов Почёта проходит по цене *новый уровень x7* вместо *x8*.

Недостатки: Никто из оборотней не сможет искренне утверждать, что парламентское правление действительно отражает его видение иерархии оборотней. Повышение Гармонии стоит *нового уровня x4* вместо *x3*.

Вероятность успеха: Около 50%.

Один волк – один голос

Демократия может казаться естественной формой правления людям – но не Отверженным. Тем не менее, если Урата не могут договориться о справедливой форме правления, однако испытывают необходимость в объединении, у них может и не остаться другого выбора.

Преимущества: Развитие Социальных навыков проходит по цене *новый уровень x2* вместо *x3*.

Недостатки: Этот стиль правления настолько далёк от первородной сущности оборотней, что развитие Древнего зова требует траты большего числа очков опыта: *новый уровень x9* вместо стандартного *x8*.

Вероятность успеха: Маловероятна, но в лучшем случае 20%. Оборотни просто не могут заставить себя *искренне* признавать равноправие всех Урата.

Племенная община

Господствующую позицию занимает одно из племён. Во многом эта система правления близка к иерархии лож: просто все местные оборотни *подчиняются* одному племени вместо того, чтобы входить в его состав.

Преимущества: Стоимость освоения племенных Даров сокращается до *нового уровня x4* вместо *x5*.

Недостатки: Развитие Даров, не связанных с правящим племенем или знаком, повышает стоимость до *нового уровня x8* вместо *x7*.

Вероятность успеха: Не менее 70%. Невзирая на свой индивидуализм, Отверженные признают важность племенных традиций и вполне могут адаптироваться к господству одного из племён вместо формального равноправия всех пяти.

Ложи

Стоит заметить, что правление ложи также может стать вариантом протектората. В этом случае местные оборотни могут получить доступ к новым Дарам, ритуалам и фетишам. Кроме того, вероятно, они будут получать +1 дайс к Социальному взаимодействию с членами ложи.

Аномальные формы правления

Наконец, в действительно редких случаях оборотни следуют пяти уникальным моделям правления.

Подчинение духам: Иногда местные оборотни оказываются столь малочисленны или слабы, что духам удаётся занять среди них место настоящих правителей или наставников. Это не может не сказываться на Гармонии местных Отверженных, однако подобному тому, как в большинстве частей света Урата следуют воле племенных тотемов, они могут выполнять приказы и более приземлённых духов.

Братство грешников: Истории человечества известны случаи, когда целые группы людей объединялись – и добивались успеха! – не потому, что у них было много общего, а потому, что им было необходимо держаться вместе. Изгнанники. Монстры. Преступники. Все они знают, что во всём мире никто не протянет им руку помощи, если только они не

смогут заставить окружающих уважать себя. И для этого им нужно выступать против мира единым фронтом – хотя бы на первых порах.

Федерация монстров: Оборотни не торопятся налаживать связи с другими чудовищными обитателями Мира Тьмы – однако им нужна территория. И они должны быть сильными. Если они не могут обрести силу и территорию в одиночку, они вполне могут заручиться поддержкой других чудовищ. Вампиры, маги, души умерших людей и многие другие создания могут оказать им неоценимую помощь – даже если они и потребуют часть территории для себя.

Родовая община: В некоторых местах численность волкокровных существенно перевешивает численность полноценных Урата. На таких территориях несколько оборотней могут решать личные вопросы в индивидуальном порядке, однако в целом они будут на равных управлять целыми семьями верных помощников и друзей.

Свободные наёмники: Не все оборотни вообще хотят выполнять древние предназначения, клятвы и обязательства. Им просто нужно получить что-то взамен на свои услуги. Одна стая предлагает другой то, чего у неё нет, однако взамен просит что-нибудь ещё. Та стая обращается с аналогичным предложением к третьей. В конечном счёте каждый что-то получает.

Тематические Преимущества Протекторат (различная стоимость)

Эффект: Это Преимущество доступно только официальным представителям протектората. Те, кто был сослан или просто потерял доверие окружающих, утрачивает доступ к Преимуществу до восстановления своего статуса.

С игромеханической точки зрения это Преимущество служит комбинацией любых эффектов, которые можно связать с территорией и законами протектората. Возможно, правители выводка отвели особое место под ритуалы. Возможно, местные Костяные тени охотно делятся с окружающими книгами из своих личных библиотек. Возможно, каждую ночь границы протектората патрулирует специально отобранная стая. Всё, что можно привязать к сущности протектората, может найти своё игромеханическое отражение в этой характеристике.

Уровень Преимущества отражает вклад вашего персонажа в общее дело. Именно игрок решает, что будет приносить ему и протекторату тот или иной уровень этого Преимущества. Ниже приведены только основные идеи – вы не обязаны ограничиваться только ими.

Эссенция: Члены протектората способны восстановить запасы Эссенции, просто отдохнув на территории выводка восемь часов. За каждые три очка, вложенные Урата в развитие *Протектората (Эссенция)*, оборотни получают во время отдыха по очку духовной энергии. Тем не менее, в ходе одной истории каждый отдельный оборотень может получить не более пяти очков Эссенции.

Знакомая территория: За каждые два очка, вложенные в этот аспект Протектората, оборотни получают +1 дайс к проверкам охоты и отслеживания жертв на территории своего выводка.

Ритуальные бонусы: Каждые три очка Преимущества добавляют +1 дайс к проверкам проведения ритуалов до максимума +3.

Засекреченность: Любые существа, не входящие в протекторат, утрачивают по -1 дайсу за каждые два очка этого Преимущества, когда ищут местные локусы, убежища оборотней, хранилища фетишей и другие ценности. Кроме того, в схватке Инициатива всех членов протектората вырастает на +1 за каждые два очка этого Преимущества, поскольку наличие видеокамер, союзников и скрытых сигналов оповещения мешает врагам застать их врасплох.

Навыки: За каждые три пункта этого Преимущества все члены протектората приобретают бонус +1 к определённому Навыку. Например, обмен информации об

обходных путях может повысить качество Вождения всех членов выводка. Заключение сделки с духами информации может привести к созданию бонуса к Компьютеру или Расследованию. Детальное изучение местности может предоставить бонус к Скрытности или Выживанию.

Так или иначе, Социальные Навыки не поддаются таким изменениям, а максимальный бонус ограничен +3 дайсами к каждому отдельному Навыку.

Недостатки протектората

Идеальных владений не существует. У любого участка земли, будь это десять перенаселённых городских кварталов или десять квадратных миль безлюдной пустыни, есть свои плюсы и минусы. Возможно, в городе отличный госпиталь (+1 к Медицине), но ужасные дороги (-1 к Вождению). Возможно, в пустыне легко найти добычу (+1 дайс к охоте и выслеживанию жертв), однако враждебные духи постоянно устраивают неприятности (-1 к ритуальным проверкам).

В целом, за каждые 10 очков Протектората, суммарно вложенные Отверженными в это Преимущество, выберите по одному недостатку.

Уход: Хотя бы один раз в неделю каждая стая должна выполнять определённые задачи, без которых Протекторат начнёт разваливаться. Это может быть что угодно, от проведения еженедельной церемонии чествования духов до разборок с городской мафией.

Плохое место: Проверки охоты и выслеживания проходят со штрафом -1.

Популяция оборотней: Возможно, для создания протектората местные оборотни создали всех своих знакомых из окрестных земель. Возможно, наступление Чистых заставило стаи, некогда проживавшие на окраинах, сдвинуться к центру. Возможно, смертные выкупили часть земли, которая ещё недавно была безлюдной. Так или иначе, до тех пор, пока оборотни не найдут способ расширить свои владения, они будут страдать от штрафа -1 ко всем Социальным проверкам.

Ослабление Навыка: Возможно, пожар уничтожил часть библиотеки или одна из стай натворила бед в госпитале, где теперь выставлена полиция. Так или иначе, один из Ментальных или Социальных Навыков получает штраф -1.

Ритуальные запреты: Проведение ритуалов проходит со штрафом -1.

Ритуалы протекторатов

Лунный акр (•)

В ходе этого длительного, но чрезвычайно простого ритуала оборотень отправляется туда, где протекторат хоронит своих мертвецов. Там он проливает на землю несколько капель своих слёз – вероятно, залитых в определённую ёмкость заранее. После этого он начинает шептать молитву собственного изобретения. Он повторяет её раз за разом, одновременно проходя проверку Гармонии. Всего нужно накопить семь успехов, но каждый бросок отражает час молитвы.

В случае успеха ритуалист наделяет все кладбища и захоронения на территории протектората особым символическим значением. Каждый, кто будет посещать их в течение следующего года, будет вспомнить великих усопших и чувствовать сильный духовный подъём. Это означает, что спустя 10 минут пребывания на любом из кладбищ протектората любой персонаж восстановит одно очко Воли. Получить таким образом очко Воли можно лишь раз в неделю.

Сооружение каэрна (•••)

Ритуалист собирает круг из камней, символизирующих тотема, знаки, фазы луны, племени и другие элементы культуры, обладающие для оборотней священным значением. Создание круга требует продолжительной проверки Интеллекта + Оккультизма. Всего нужно набрать 10 успехов. Каждый бросок отражает минуту труда. Тем не менее, эта проверка лишь предваряет сам ритуал.

Собрав круг из камней, ритуалист оmyвает их чистой водой и затем окропляет несколькими каплями своей крови. Он вкладывает очко Эссенции и проходит проверку Гармонии. На этот раз необходимо набрать 15 успехов, и каждый бросок отражает 15 минут ритуального сосредоточения.

В случае успеха каэрн обрeтает мистическую силу. Его воздействие распространяется на количество ярдов, равное Гармонии ритуалиста x10 (например, семьдесят ярдов в случае с Гармонией 7).

- Попытка напасть на другого оборотня проходит со штрафом -4. Это касается только агрессора, а не защищающегося. Этот штраф можно преодолеть вложением очка Воли.

- В каждую лунную фазу оборотень, находящийся на территории каэрна, получает +1 дайса к проверкам Эмпатии, Экспрессии, Убеждения, Коммуникабельности или Обмана по своему выбору.

- Сопротивление Куруту проходит с бонусом +2.

Каэрн сохраняет мистическую силу на протяжении месяца, хотя в пределах трёх последних дней ритуалист может вложить пункт Эссенции, чтобы продлить его действие ещё на месяц.

Клятва и цепь (•••••)

Ритуалист обходит всю территорию выводка по периметру. Всего он делает три круга. Первые два раза он просто сосредотачивается на грядущем ритуале. На третий раз он начинает пометать отдельные точки периметра кровью различных существ. Северную точку протектората он окропляет кровью птицы. Южную – кровью млекопитающего, но не человека, поскольку человеческой кровью он окропит восточную точку. Наконец, западную точку он пометает кровью Урата.

После этого ритуалист выкладывает небольшой круг из камней по центру протектората и глубоко прокусывает свою плоть (вероятно, лапу в обличье Уршул). Укус наносит ему летальный урон в объёме Древнего зова. Помимо крови, он оставляет в каменном круге следы своей слюны и мочи.

Наконец, ритуалист вкладывает 5 очков Эссенции и проходит проверку Гармонии. Всего ему нужно накопить 40 успехов, а каждый бросок занимает день проведения ритуала. Оборотно не обязательно проходить все проверки подряд: он может прервать ритуал и вернуться к его проведению позже.

С этого момента любой обитатель протектората сможет приобрести дополнительные преимущества во время пребывания на территории, освящённой ритуалистом. Тем не менее, для получения этих бонусов каждый оборотень должен принести ритуалисту клятву его собственного изобретения.

В случае принесения клятвы в силу вступают следующие эффекты:

- +2 дайса к Физическим проверкам. Сама земля помогает членам протектората. В драке они подсознательно чувствуют, что находится у них за спиной, и двигаются увереннее. Перед прыжком они ощущают, как земля слегка приподнимает у них под ногами.

- Оборотни, не входящие в протекторат, но проникшие на его территорию, получают штраф -2 к Физическим действиям.

- Смертные чаще страдают от Лунатизма: считайте, что их Воля понижается на -2 пункта (но только с точки зрения расчёта этого эффекта).

- Вуаль слабеет на -1 уровень.

- Единственным недостатком этого ритуала служит тот факт, что за пределами протектората Физические проверки оборотней получают штраф -1. Сама земля там кажется чужой и пугающей.

Взамен на все эти блага каждый Отверженный должен придерживаться своей клятвы. Если он нарушит её, он просто утратит все вышеперечисленные преимущества, однако неочевидный момент заключается в том, что он автоматически станет чужаком для самого

протектората. Таким образом, он будет получать штраф -2 к Физическим действиям, в то время как его потенциальные соперники будут добавлять равнозначный бонус.

Оборотень может принести клятву снова, просто вложив по очку Воли и Эссенции, однако для этого ему нужно одобрение ритуалиста.

Протекторат сохраняет все бонусы до тех пор, пока не умирает ритуалист.

Внешность протектората

Как может выглядеть протекторат? Секрет заключается в том, что как угодно. Каждый из них отличается от другого. В одном отведено по отдельному месту для тренировочной площадки, хранилища фетишей, командного бункера, могильного кургана, каэрна и даже развлекательного участка, на котором оборотни смогут поболтать или покоптить мясо.

В другом весь протекторат будет представлен руинами древнего амфитеатра. Третий будет выглядеть как обычный лес – с особенно старым деревом в центре.

Когда вы рассказываете истории о протекторате, у игроков появляется реальная возможность создать что-то своё. Не торопитесь навязывать им определённые элементы. Слушайте, что они говорят, и старайтесь воплотить в игре их личные замыслы.

Культурное влияние

Культура оборотней часто кажется однородной. В какой части света вы бы ни оказались, Отверженные будут враждовать с Чистыми, собираться в стаи, логи и племена, отбиваться от сонмов и оберегать мир людей от вторжений из Тени.

Однако тибетские оборотни будут чаще осваивать техники самодисциплины, а африканские – поддерживать связи не только с племенами Урата, но и с родными человеческими племенами. Индийские будут совмещать свою спиритическую мифологию с локальными верованиями, а восточноевропейские – поддерживать более тесный контакт с другими мистическими созданиями.

За редкими исключениями – которые, безусловно, встречаются в мире Отверженных, – Первое превращение не заставляет человека навсегда распрощаться с родной культурой. Некоторые могут даже не понимать, что они всё ещё смотрят на свою новообретённую жизнь сквозь фильтр своего культурного наследия.

Ниже описаны только несколько общих идей. По понятным причинам, ни одной книги не хватит, чтобы охватить всё культурное многообразие, встречающееся в современном мире, и адаптировать его к обычаям самих оборотней. Кроме того, создание незыблемого канона противоречило бы самому духу этой игры.

Как бы то ни было, вот несколько фактов, касающихся проживания оборотней в разных частях Земли.

Африка

Многие из африканских оборотней верят, что Отверженные избраны дикой природой, которая способна вселяться в тела людей и превращать их в своих слугителей среди людей. Кроме того, на этом континенте можно гораздо чаще услышать легенды об оборотнях, рождённых волками, а не людьми. В обличье Урхан и Уршул многие африканские оборотни похожи на крупных гиеновидных собак.

Самым важным отличием местных Урата от их собратьев в других частях света служит тесная связь с человеческими племенами. Роль племени могла ослабнуть в нынешний век, однако она всё ещё чувствуется и порой приводит к необычным союзам или конфликтам. Например, двое оборотней из одного племени Урата могут отказаться сотрудничать, если они принадлежат к разным племенам смертных. Это касается и суеверий. Вожак торгового каравана из числа Грозных владык может не захотеть общаться с Костяной тенью, которую видели в компании пустынного джинна, даже если последний выступает в роли её тотема и не собирается причинять вред Отверженным.

Наконец, африканские оборотни создают фетиши чаще, чем в большинстве других стран. Священные образы, символы и предметы кажутся им естественной частью племенной жизни. Как правило, их фетиши принимают одну из трёх форм:

- **Фигурки:** например, куклы или статуэтки
- **Маски**
- **Посохи** – как правило, оснащённые символом или рисунком на самой верхушке.

Азия

Азию трудно назвать *одним* местом. В одном только Китае проживает почти полтора миллиарда человек – нетрудно понять, почему некоторые его жители даже не считают себя частью одной культуры.

Описывая азиатских Урата, подумайте в первую очередь о религии. Безусловно, не каждый из местных оборотней будет верующим индивидом. Однако многие азиатские философии основаны на тех же принципах, что и восточные религии. Они превозносят ценность умиротворения, дисциплины и самоконтроля. Даже если вы не рассказываете историю о стае буддистов, предположительно ваши Урата будут стараться держать свои инстинкты в узде куда чаще, чем их собратья в других частях света.

В частности, многие люди, живущие в Азии, верят в необходимость баланса между любыми крайностями. Возможно, здесь особенно ценятся Элодоты или другие Урата, ищущие равновесия между любыми явлениями.

Конечно, с этим не следует перебарщивать. Западному человеку так часто показывают картинки и фотографии с улыбающимися монахами, непоколебимыми йогами и чувственными художниками, что из памяти начинает выскальзывать тот простой факт, что одни из самых кровопролитных войн разворачивались именно на азиатских землях. До сих пор в Мьянме и Бирме действуют бесчисленные наркокартели. Китайское правительство неоднократно разгоняло политические демонстрации. Истории Японии и вовсе сопутствуют регулярные войны.

Азиатские оборотни могут стремиться к избавлению от насилия – но они знают о нём не понаслышке.

Волкокровные семьи

Отдельно стоит заметить, что в Азии роль семьи значит больше, чем в большинстве западных стран. Многие из восточных оборотней поддерживают тесные связи с десятками волкокровных, иногда собирая их в полноценные семьи.

Индия

Важной частью Азии всегда оставался Индийский субконтинент. В целом, используйте те же подсказки, которые были предложены выше, однако у вас есть полное право изобразить Индийскую Тень такой же запутанной и хаотичной, какой – в глазах западного человека – выглядит местная жизнь.

Также вы можете адаптировать многогранную мифологию Индии к традициям оборотней. Например, некоторые стаи – если даже не все местные оборотни – могут считать себя исполнителями воли тёмной богини Кали. Кали уничтожает то, чего не должно существовать в этом мире. Этим же занимаются оборотни. Восстановлением справедливости и добра должны заниматься другие.

Земля бесчисленных лож

Наконец, многим Отверженным Индия известна как “земля бесчисленных лож”. Даже среди обычных людей кастовая система ещё не канула в бездну. Оборотни изменили её, однако они до сих пор часто делят себя на своеобразные ордены. Иногда в одном городе могут действовать сразу несколько лож, многие из которых будут отличаться друг от друга крохотными историческими, философскими и религиозными изменениями.

Талены

Полноценным фетишам местные оборотни часто предпочитают талены. Сама идея духовной торговли кажется им естественной: зачем удерживать духа в одном предмете, когда можно просто уговорить его наделять своей силой несколько одноразовых инструментов?

Вот только три примера индийских таленов:

- **Мёртвые палочки:** Воскурив одну из этих небольших ароматных палочек, оборотень наделяет себя способностью взаимодействовать с призраками и другими обитателями Сумрака так, как если бы они находились в физическом мире.

- **Чайные листья:** Поместив эти чайные листья в ёмкость с водой, оборотень выпивает её и избавляется от умеренных отклонений на восемь часов. Если вода чем-то загрязнена или отравлена, чайные листья мгновенно её очищают.

- **Певучая стрела:** Многие индийские оборотни практикуют стрельбу из лука, и некоторые из них пользуются этим таленом. При попадании в жертву певучая стрела начинает мистическим образом помогать оборотню в бою, добавляя +1 дайс к проверкам атаки в трёх следующих раундах.

Латинская Америка

Латинской Америке известны сразу несколько видов оборотней. Вероятно, самым известным из них считаются мексиканские науаль, которые превращаются в кошек, койотов, волков и орлов. Традиционная мифология изображает науаль злобными существами, которые отравляют окружающий мир своей тёмной магией, основанной на использовании ядовитых трав.

Науаль действительно существуют, однако в действительности они представлены двумя совершенно разными видами. Первый вид не имеет ничего общего с Отверженными. Такой науаль представляет собой человека, одержимого духом обмана. Со временем одержимый начинает утрачивать человеческую внешность и приобретает гибридные черты волка и птицы.

Что касается второй разновидности, то она представлена Ложей Науаль – группой воинов и гербалистов, которые борются с вышеописанными чудовищами.

Существует и ещё одно создание, связанное в мифологии с образом человека-волка. Смертные называют его тлауэльпучи. Его описывают как безумного оборотня, нападающего на людей и выпивающего их кровь. Латиноамериканские оборотни не встречались с созданиями, которые соответствовали бы этому описанию, однако они действительно пользуются термином тлауэльпучи, когда хотят описать Урата с предельно низкой Гармонией.

Многие мезоамериканские оборотни принимают формы Уршул и Урхан, подозрительно напоминающие койотов.

Изображая в игре латиноамериканскую культуру, постарайтесь не забыть о следующих мотивах:

Музыка всегда оставалась важной частью латиноамериканских традиций и сопровождала любые мероприятия, от развлекательных до военных.

Мечь до сих пор порождает непрерывные кровные распри.

Шаманизм описывает картину мира, знакомую любому оборотню.

Уличные беспризорники часто служат наркокартелям, мафии и другим чудовищам.

Территориальные войны ведутся даже между бесчисленными группировками смертных – не говоря об Отверженных.

Подробнее ситуация, царящая в Мезоамерике и южных штатах США, рассмотрена в книге **Shadows of Mexico**.

Головокружительный ветер (••)

Этот ритуал считается одним из самых распространённых в Латинской Америке. Для его проведения Отверженный должен плясать и играть на любом музыкальном инструменте на протяжении 10 часов – значение его Гармонии. По окончании этого периода его охватывают галлюцинации, которые могут быть как вдохновляющими, так и пугающими – в зависимости от ситуации. Галлюцинации длятся час. После этого оборотень проходит проверку одну-единственную Гармонии. В случае успеха он может взять несколько очков своего Навыка и приписать их к другому Навыку, в котором он обладает *нулевым* рейтингом. Максимальное число очков равно Древнему зову Отверженного.

Эффект остаётся в силе двенадцать часов.

Ближний Восток

Трудно говорить о Ближнем Востоке, не затрагивая тему ислама. Даже если отдельные страны – наподобие Ирана – борются за разделение светской и религиозной власти, в большинстве стран – включая Саудовскую Аравию – ислам служит важнейшей частью повседневной жизни.

У Отверженных нет единого мнения о том, какую роль ислам должен играть в их мифологии. Некоторые отвергают его целиком, исповедуя классический анимизм или

даже материализм – в тех формах, в которых это могут делать Урата. Другие пытаются совместить мусульманское богословие с мифологией всех Отверженных. Но хватает и тех, кто полагает на ислам даже больше, чем на предания о Пангее и Отце Волке.

Не стоит и говорить, что такие Отверженные вызывают особую ненависть у Чистых. Никто из арабских Чистых не станет даже задумываться о роли ислама в жизни оборотней. Все они были рождены гордым Отцом Волком и ненавистной Матерью Луной, предавшей своего супруга и подговорившей Урата сразить его. Аллаха в Пангее попросту не было. Когда Отверженные, исповедующие ислам, попадают в руки таких фанатиков, Чистые убивают их с особой жестокостью и показательностью. После длительных пыток и унижений они, как правило, отрубают мусульманину голову и отправляют её членам стаи убитого.

Что касается культурных традиций Востока, то особенно распространены несколько следующих.

Бартер: Ближневосточные оборотни искренне любят торговаться за каждую услугу, фетиш, ритуал и иные блага, иногда даже не ради сокращения стоимости, а для поддержания древней традиции. Рассказывают, будто на Синайском полуострове время от времени можно наткнуться на загадочные ночные рынки, открытые Чистым, Отверженным, Цихитра Нумеа и даже другим чудовищам Мира Тьмы. Не стоит и говорить, что порой “торговля” в таких местах перерастает в кровопролитное противостояние. Тем не менее, таинственные хозяева рынка всё ещё продолжают открывать двери даже таким непримиримым противникам, как Отверженные и Чистые.

Гостеприимство: Традиция гостеприимства всё ещё считается одним из нерушимых устоев общества местных Урата. Когда несколько стай начинают сражаться друг с другом, хотя бы одна из них рано или поздно предложит обговорить ситуацию на своей территории. Всем, кто прибудет на переговоры, гарантирована абсолютная неприкосновенность. Это не означает, что даже после нескольких долгих часов мирного разговора стаи не разойдутся по своим логовам, чтобы подготовиться к очередному раунду противостояния, однако порой даже злейшим врагам действительно удаётся найти общий язык, просто воспользовавшись предложением гостеприимного дипломата.

Кват: Кват, или хат, представляет собой горьковатый лист, которые жители Аравийского полуострова часто жуют для поддержания сил. Кват не сколько размывает сознание и замедляет поток мыслей, однако делает человека бодрее и энергичнее. С игромеханической точки зрения считайте, что он добавляет +1 очко Скорости, +1 дайс к проверкам Ловкости и +1 к Сообразительности, однако понижает Защиту на единицу и отнимает один дайс от проверок Интеллекта. Эффект длится час. Если по окончании этого часа персонаж не начинает жевать следующий лист, он получает штраф -1 на любые проверки, пока хорошенько не выпится.

Кват настолько распространился по ближневосточным странам, что местные оборотни нередко встречают *дух квата*, который готов учить их необычным Дарам или ритуалам, однако ведёт себя агрессивно по отношению ко всем, кто пытается прекратить потребление этого наркотика.

Нечистота: Многие явления на Ближнем Востоке считаются нечистыми. Это распространяется на свиней, левую руку (которую некоторые дипломаты даже намеренно прячут от собеседника или заматывают плотной тканью, чтобы не оскорбить окружающих) и даже собак, хотя последнее не касается персидских борзых (*салоки*), которые долгое время считались лучшими спутниками бедуинов и до сих пор сопровождают многие кочевые стаи Отверженных.

Неудивительно, что многие ближневосточные оборотни считают себя “нечистыми” и рассматривают своё бытие как самое настоящее проклятие. Некоторые даже боятся дотрагиваться до людей, полагая, что это может проклясть их самих, и встречаются те, кто и вовсе ушёл в пустыни или горы, чтобы не показываться людям на глаза. При понижении

Гармонии некоторые оборотни начинают мыться и отскребать со своего тела невидимую грязь.

Из фетишей арабские оборотни предпочитают использовать те, которые служат им одеждой и защищают от этого проклятого мира.

- **Аят (•):** Аятом называется стих Корана. При создании фетиша оборотень наносит выбранный стих на полоску бумаги или другой носитель, который он затем оборачивает вокруг шеи. Активация фетиша добавляет оборотню +2 дайса к проверкам визуального восприятия. Использовать такой аят можно раз в день.

- **Хиджаб (••):** Название этого чёрного облачения означает “барьер” или “вуаль”. При активации фетиша оборотень гарантирует, что никто не станет на него нападать, пока он сам не перейдёт в наступление. Попытка нанести персонажу удар требует предварительного вложения Воли. Эффект длится сцену. Если персонаж нападает сам, эффект немедленно пресекается.

- **Тасбих (•••):** Активация этого ожерелья защищает оборотня от одного противника. На протяжении нескольких раундов, число которых равно его Древнему зову, персонаж игнорирует весь тупой урон, наносимый таким противником, и смягчает летальный до тупого. Использовать тасбих можно лишь раз за сессию.

Восточная Европа

Восточная Европа во многом сохранила традиции и культуру предков. Это касается и Урата, которые всё ещё помнят языческие корни своих народов и продолжают поддерживать более активные связи с вампирами, духами, ведьмами и другими чудовищами, чем в других странах мира.

Например, одна местная стая до сих пор охраняет гроб дремлющего вампира, даже если современные представители стаи не помнят, почему их предки заключили с этим вампиром союз.

На просторах Восточной Европы встречаются одни из самых могущественных фетишей, известных Отверженным. В сущности, здесь куда легче встретить обладателя фетишей ••, •••• и даже ••••• уровней, чем в других государствах.

Северная Европа

В Северной Европе оборотни активно поддерживают воинские традиции. Большинство из них ценят Славу выше других видов почёта. Некоторые даже не обращают внимания на племенные рамки и считают всех оборотней героями и бойцами. Кроме того, традиционное стремление Грозных владык никогда не показывать своих слабостей в какой-то степени свойственно здесь и другим Отверженным.

Южная Европа

Многие – хотя, безусловно, не все – представители Южной Европы всё ещё помнят традиции греков и римлян. Они любят собирать крупные династии волкокровных и живут по законам патриархата, а порой даже матриархата.

Западная Европа

Во многом, именно западноевропейский образ Урата (унаследованный американскими оборотнями) стал своего рода стандартом для многих Отверженных. В сущности, те элементы коллектива Урата, которые описаны в книгах **Werewolf: the Forsaken** как стереотипные и типичные, во многом встречаются именно здесь – или в Северной Америке.

Из уникальных свойств можно отметить любовь западноевропейских Отверженных к формированию крупных лож, а также наличие духов-покровителей во многих старинных городах. Отдельно стоит заметить, что духи крупных городов могут открыто враждовать

друг с другом: так, например, английские оборотни недавно заметили, что Отец Лондон начал войну с Покровителем Франкфурта.

Подробнее о жизни британских (и ирландских) Отверженных можно прочитать в книге **Shadows of the UK**.

Океания, Карибский бассейн и другие морские территории

Хватает оборотней и на территориях, граничащих с морем или даже *живущих* морем. Тем не менее, ни Отверженные, ни другие оборотни не приспособлены для жизни в воде. Они могут противостоять духам, приходящим на сушу из тёмных глубин, или охотиться на одержимых, напоминающих жуткий гибрид людей и акул. Однако мало кому из оборотней удавалось своими глазами увидеть подводную Тень – и выжить. Даже если отдельная стая и сможет путешествовать по враждебному морю на корабле, ей следует хорошо понимать, что её территорией остаётся *корабль*, а не бездонная морская пучина.